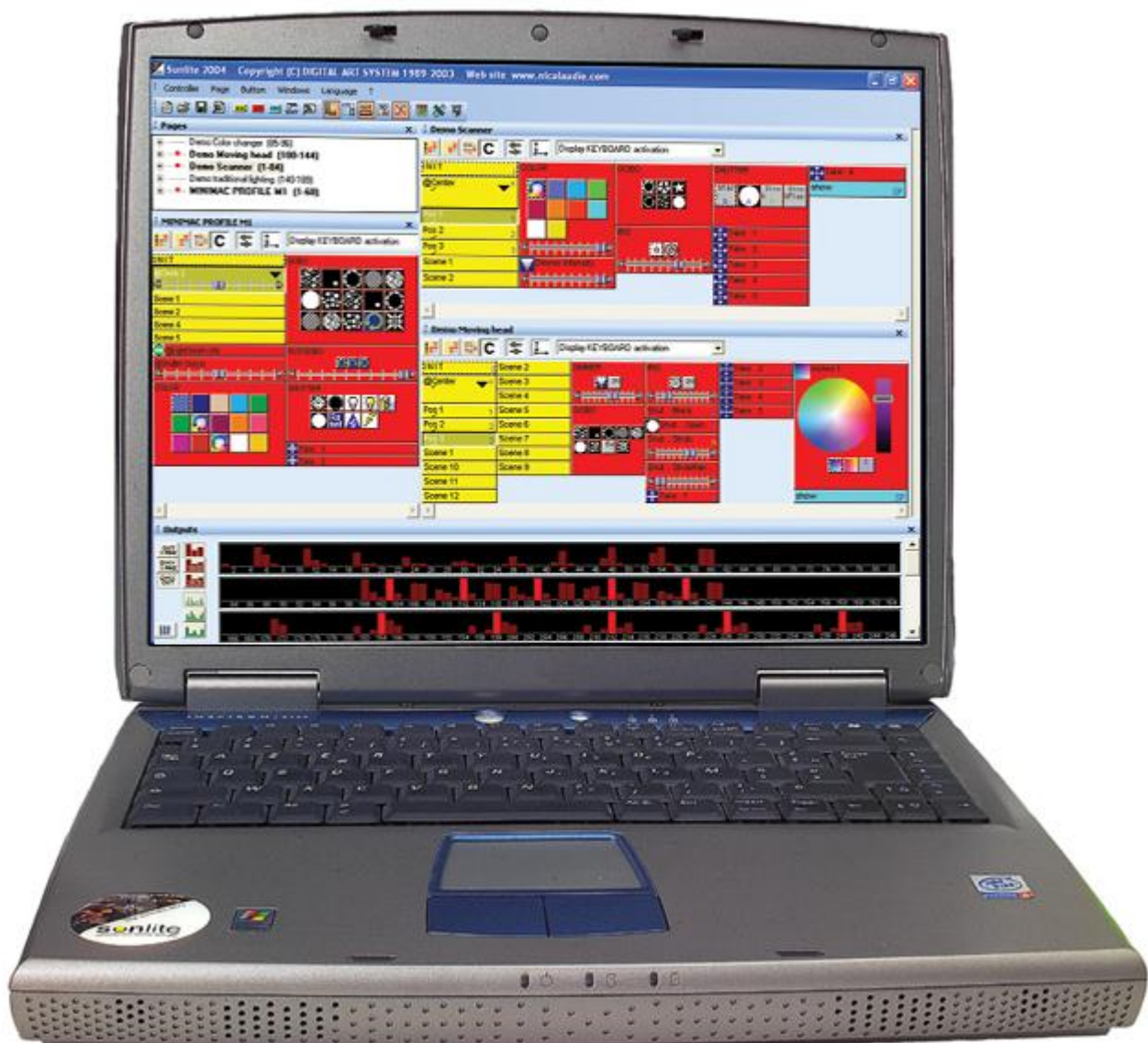




Manuel Sunlite 2004

Manuel Sunlite 2004

© 1989-2005 Nicolaudie-Sunlite

SUNLITE et le logo Sunlite sont des marques déposées par Bruno Nicolaudie.
WINDOWS est une marque déposée par MICROSOFT CORPORATION.

© (Bruno Nicolaudie, 2005)

La présente oeuvre est inscrite au répertoire de l'Agence pour la Protection des Programmes, 119, avenue de Flandre, 75019 Paris.

Elle est protégée en France par le code de la propriété intellectuelle, et à l'étranger par les conventions internationales sur le droit d'auteur. La violation de l'un des droits de l'auteur de l'oeuvre est un délit de contrefaçon et toute contrefaçon est sanctionnée en France par l'article L. 335-2 du code de la propriété intellectuelle et punie de deux ans d'emprisonnement et de 150 000 € d'amende.

L'APP est mandatée par le titulaire des droits pour faire sanctionner toutes copie et/ou utilisation non autorisées.

Il est interdit de reproduire, traduire, adapter, arranger, modifier le logiciel ainsi que la documentation qui y est associée, même lorsque ces actes sont nécessaires pour permettre l'utilisation de l'oeuvre, conformément à sa destination.

En application de l'article L. 122-6-1 du code de la propriété intellectuelle, l'auteur se réserve le droit de corriger les erreurs et de déterminer les modalités particulières auxquelles seront soumis les actes visés ci avant. La reproduction du code du logiciel ou la traduction de la forme de ce code sont interdites même lorsqu'elles sont indispensables pour obtenir les informations nécessaires à l'interopérabilité du logiciel avec d'autres logiciels, les informations nécessaires étant accessibles à l'utilisateur auprès du titulaire des droits de propriété intellectuelle, dans les conditions du catalogue de ce dernier.

L'utilisateur est autorisé à effectuer une copie du logiciel aux seules fins de sauvegarde. L'utilisateur est responsable de la sécurité physique de cette copie.

Nous dégageons par ailleurs toute responsabilité quand aux erreurs qui peuvent exister dans ce manuel et aux dommages qui pourraient en résulter.

Tous différends, découlant du présent contrat, seront dénoués par voie d'arbitrage, suivant le règlement d'arbitrage de l'ATA*, auquel les parties déclarent expressément se référer.

(*) Centre de conciliation et d'arbitrage des techniques avancées

57, avenue de Villiers, 75017 Paris - Tél. : +33 (0)1 56 21 10 00 - Fax : +33 (0)1 56 21 10 10

Sommaire

Part I Autres manuels	1
Part II Préface	2
Part III Installation et contenu du package	3
1 Installation de l'interface USB-DMX	4
2 Installation du logiciel Sunlite 2004	7
Part IV Manuel d'initiation du logiciel	9
1 L'écran du logiciel	10
2 Création de notre premier show	12
Commençons avec 6 SPOT 575	12
Utilisation de notre première page	18
Création d'une nouvelle scène	20
Utilisation des raccourcis	21
Utilisation des boutons "TAKE"	22
Utilisation du Glisser-Déposer	23
3 Pour aller un peu plus loin	24
Quelle est la différence entre une scène et un switch?	24
Comment réaliser un fondu entre deux scènes	26
Programmation d'un switch ou d'une scène	29
Présentation de "l'Editeur"	30
Comment utiliser "l'Editeur"	31
Quelle est la différence entre les modes DIMMER et On/Off?	33
EasyStep	34
EasyTime	36
Comment utiliser "EasyTime"	36
Mouvements de projecteurs dans "Easytime"	38
Les outils et options	40
Les "Racks"	41
Copier/Coller	42
Color Manager	44
Comment modifier la taille, l'intensité ou la vitesse de ma scène?	46
Les groupes	49
Programmation des groupes	50
Utilisation des groupes en Régie et dans l'Editeur	51
Comment créer un cycle (cue list)?	53
Part V Fonctions avancées du logiciel	55
1 Utilisation du "patch"	55
2 La fenêtre des sorties	57
Les différents modes d'affichage	57
Réglage manuel du niveau d'un circuit	58
3 Déclenchements externes	59
Les fonctions MIDI	59
Entrée MIDI TIME CODE	59
Sortie MIDI TIME CODE	59
Notes MIDI en ON/OFF	60
Notes MIDI avec Vitesse	60
Déclenchements avancés	61
Les fonctions Entrée DMX	62
Régie	62
Editeur	63
Comment synchroniser mon show avec l'horloge et le calendrier du PC?	64
Comment utiliser des contacts externes pour déclencher mes effets	65
4 Les fonctions Multimédia	67
Les fichiers Multimédia	67
Easy Show	67

Analyse audio	68
5 Conseils et astuces	70
Utilisation des boutons "INIT"	70
Installation de plusieurs logiciels	70
Utilisation de plusieurs interfaces	70

Part VI Annexes 71

1 Récapitulatif des commandes	71
2 Résolution des problèmes	73

1 **Autres manuels**

D'autres manuels sont disponibles pour les logiciels ci-dessous:

Easy View

Editeur ScanLibrary

Easy Show

Pour plus d'informations au sujet des interfaces DMX et des connexions diverses, vous pouvez lire:
[Manuel hardware](#).

2 Préface

Bonjour,

Si vous faites partie des gens qui ont l'habitude d'utiliser des systèmes informatiques et/ou des systèmes de contrôle d'éclairage, alors vous devez être comme nous. Si vous êtes curieux et impatient et que vous souhaitez au plus vite faire quelques "effets", alors vous êtes aussi comme nous. Vous devez aimer découvrir par vous-même les fonctions et possibilités des nouveaux logiciels plutôt que de lire un volumineux mode d'emploi.

Depuis 1989, nous n'avons cessé de travailler à l'amélioration de nos produits, tant pour la partie électronique que pour la partie logicielle. Ce produit est commercialisé dans plus de 40 pays et plusieurs milliers d'exemplaires ont été vendus à ce jour.

Nous avons dépensé beaucoup d'énergie, de temps et d'effort pour doter le logiciel d'une interface la plus accessible et la plus simple possible. Mais sous cette présentation, se cache un moteur extrêmement puissant capable de gérer jusqu'à 5120 projecteurs ou canaux DMX. Vous pourrez aussi, à l'aide de cette interface, piloter de nombreuses séquences, exclusives et/ou simultanées, contrôler des gradateurs, des changeurs de couleurs et/ou piloter des projecteurs asservis.

Nous sommes convaincus que ce produit vous apportera toute satisfaction. Si jamais ce n'était pas le cas, nous vous serions extrêmement reconnaissant de nous faire-part de vos difficultés éventuelles ou remarques. C'est en restant à l'écoute de nos utilisateurs que nous avons pu faire progresser nos produits. N'hésitez pas à nous faire-part de votre expérience : toute suggestion nous permettant d'améliorer notre gamme sera la bienvenue.

Avertissement

La lecture de ce manuel ainsi que la programmation dans le logiciel supposent que la manipulation d'un ordinateur de type PC vous soit familière. Il faut notamment, que les notions de logiciel, de document, d'enregistrement, de navigation dans le poste de travail soient acquises. Cette nouvelle version profite pleinement des possibilités d'un PC récent. Il utilise les notions de fenêtres multiples, de glisser-déposer, de boîtes de dialogues, d'aide fugitive etc... En résumé, une bonne maîtrise de l'interface Windows est souhaitable, voire indispensable pour profiter pleinement des multiples possibilités proposées.

De même, la lecture de ce manuel ainsi que la programmation, supposent que la manipulation des projecteurs, gradateurs, projecteurs asservis et plus généralement du matériel d'éclairage, vous soit acquise.

De plus, nous rappelons que ce manuel ne présente que les fonctions de base du logiciel. Vous trouverez une description plus complète des fonctions avancées dans le manuel en ligne.

Enfin, vous pouvez vous rendre sur le forum de notre site Internet www.nicolaudie.com/forum afin d'y déposer un avis, une question ou encore une idée d'évolution future et ainsi partager votre expérience avec les nombreux utilisateurs de nos logiciels.

3 Installation et contenu du package

Le package se compose :

- d'un manuel d'initiation,
- d'un cédérom contenant les logiciels,
- d'une interface USB-DMX512,
- d'un câble USB



Pour fonctionner, le package nécessite un ordinateur de type PC avec les caractéristiques suivantes:

- Ordinateur portable ou de bureau muni d'une prise USB
- Windows ME, XP ou toute version plus récente.
- Ecran de 800x600 (1280x1024 recommandé)
- 256Mo de Mémoire vive (512 recommandé)
- Vitesse d'horloge de 800Mhz (1.5 Ghz recommandé)
- Carte vidéo 3D avec 32Mo de RAM pour l'utilisation du logiciel "EasyView" (dernière génération pour un rendu optimal)

Le package est livré suivant les demandes en plusieurs versions et avec différents modèles d'interfaces. Pour pouvoir satisfaire à tous les cas de figures et avoir la garantie d'un fonctionnement immédiat, nous séparons les deux installations, une pour l'installation de l'interface USB-DMX512 et une autre pour l'installation du logiciel. Dans les deux cas, l'installation est prise en charge par l'interface Windows et ne devrait pas poser de problème...

L'interface DMX 512

L'interface de type USB se présente sous la forme d'un petit boîtier translucide qui se raccorde sur le port USB de votre PC.

Elle utilise le protocole DMX 512 pour piloter les appareils d'éclairage. Le protocole DMX 512 est universel. Elle offre de nombreux avantages, en particulier de véhiculer plusieurs informations sur un seul câble. Les interfaces sont livrées avec un connecteur de type XLR 3 broches. Si vos appareils utilisent une XLR 5 broches, il vous faudra alors souder ou acquérir un adaptateur XLR 3/XLR 5. Dans ce cas, veillez à raccorder la broche 1 de l'une à la 1 de l'autre, la 2 à la 2 et la 3 à la broche 3 pour obtenir une commande à la norme USITT.

Remarques

L'interface USB-DMX a la particularité d'être dotée d'une mémoire qui permet en cas de panne du PC ou pour une utilisation restreinte de fonctionner en mode autonome sans ordinateur.

Pour ce mode autonome, l'interface USB-DMX est équipée d'un connecteur d'alimentation externe, munissez-vous alors d'un simple boîtier d'alimentation 9 ou 12 volts continus. L'interface peut restituer jusqu'à 255 scènes sans ordinateur, celles-ci seront rappelées à l'aide des boutons de défilement ou grâce au connecteur interne. Pour programmer les scènes autonomes, il faut faire appel au logiciel "Easy Stand Alone".

3.1 Installation de l'interface USB-DMX

Présentation

Le standard USB définit un nouveau type de communication ainsi qu'un nouveau type de connecteur. Ce standard existe depuis 1997 et s'est généralisé depuis 2001. Il offre de nombreux avantages par rapport aux standards précédents. Il permet notamment d'alimenter les appareils directement par le câble de liaison, de raccorder plusieurs appareils en cascade et le branchement "à chaud".



Notre interface USB-DMX a été une première mondiale ; elle a été choisie par les plus grands fabricants mondiaux ce qui en fait certainement l'interface la plus vendue au monde actuellement. Elle respecte complètement les spécifications USB pour la commande et DMX 512 pour la sortie. Elle est directement alimentée par le port USB et pilote les 512 circuits possibles sur une ligne DMX. Dans le cas où 512 circuits ne seraient pas suffisants, le logiciel peut gérer jusqu'à 10 interfaces simultanément, soit, jusqu'à 5120 circuits au total.

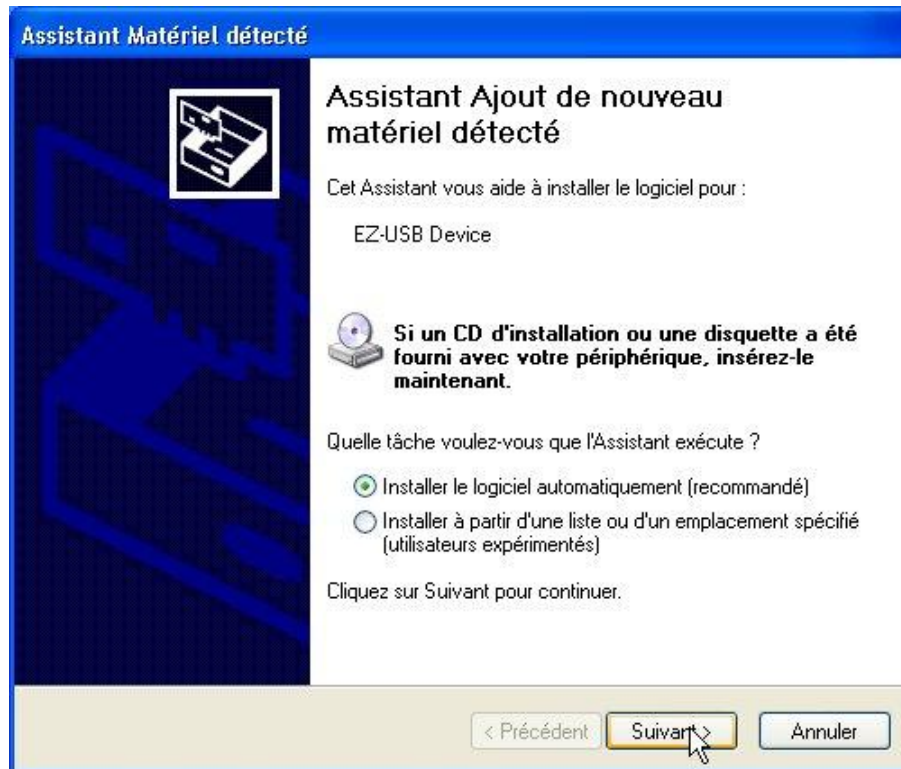
Dans le cas d'une utilisation simultanée de plusieurs interfaces, vous devrez alors faire l'acquisition d'un Hub USB. Ceux-ci se trouvent chez n'importe quel revendeur de matériel informatique.

Installation (USB)

L'interface USB est livrée configurée et prête à fonctionner. La première fois, il est nécessaire d'installer les pilotes USB. En effet, lors de cette première installation, les fichiers nécessaires à l'exploitation de l'interface seront installés au cœur de votre PC. L'installation est identique sur une machine de bureau ou sur un portable.

Pour installer l'interface USB, il faut simplement la raccorder à votre PC, (même s'il est déjà allumé). L'ordinateur détecte automatiquement la présence d'un nouveau périphérique et réclame le chargement d'un pilote pour celui-ci (par l'intermédiaire d'un assistant Windows).

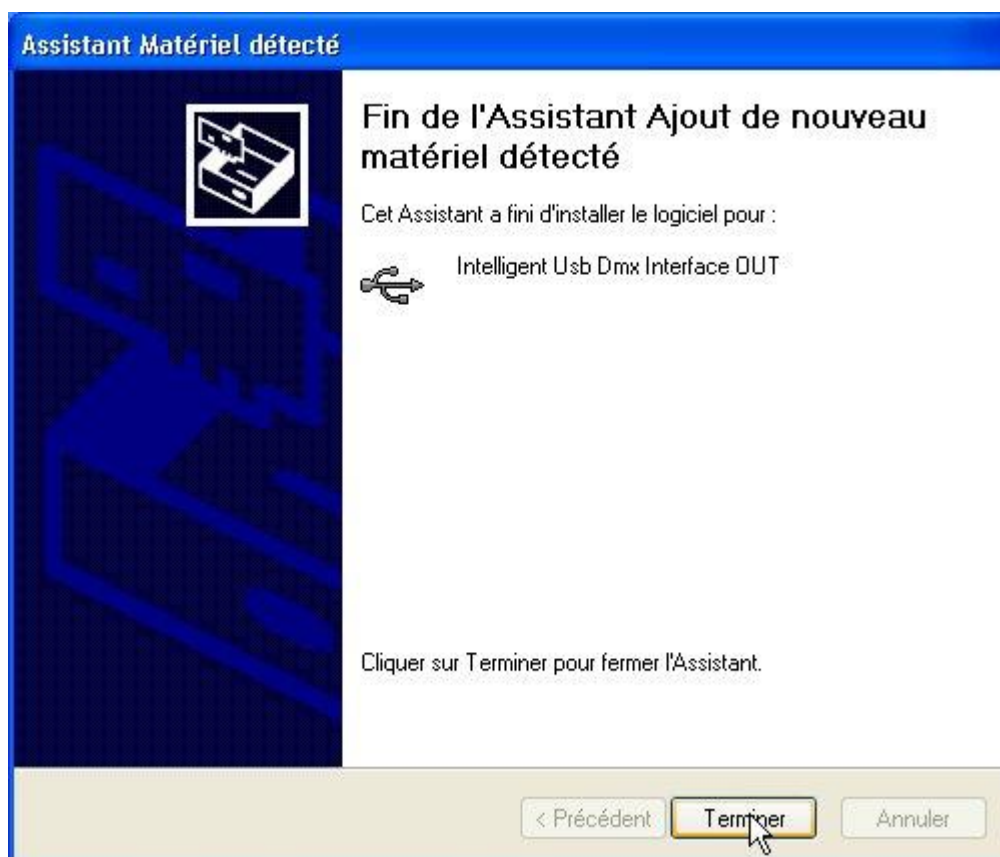
Sous Windows XP, vous aurez ce type d'assistant:



Mettez alors le cédérom dans votre ordinateur et cliquez sur le bouton "Suivant". Windows va rechercher automatiquement le bon pilote sur le cédérom.



Notre driver n'est pas signé numériquement par Microsoft. Cela n'a aucune influence sur le fonctionnement de l'interface, cliquez sur le bouton "Continuer" afin de procéder à l'installation.



Voilà, c'est fait, l'interface USB-DMX 512 est opérationnelle !

Si cette fenêtre n'apparaît pas ou pour tout autre (improbable) problème d'installation, veuillez contacter votre revendeur.

Le logiciel Sunlite 2004 peut fonctionner avec 10 interfaces simultanément pour un total de 5120 canaux DMX. Cependant, l'utilisation de plusieurs interfaces demande plus de ressources informatiques. Elle nécessite donc l'utilisation d'un ordinateur performant.



Si vous utilisez plusieurs interfaces: Démarrez votre ordinateur avec toutes les interfaces connectées avant de débuter votre programmation. Dans le cas contraire, l'ordre des cartes pourrait être inversé lors d'un prochain démarrage et votre programmation ne serait plus cohérente.

Lors d'une nouvelle installation de logiciel ou d'interface, nous conseillons de redémarrer l'ordinateur avant de lancer le logiciel.

Vous trouverez plus d'informations sur les interfaces DMX en lisant: Manuel hardware.

3.2 Installation du logiciel Sunlite 2004

Dans ce chapitre nous allons vous guider pas à pas pour l'installation du logiciel. Pour installer l'interface DMX 512, merci de vous reporter au chapitre précédent.

Première étape : Insérez le cédérom. Une boîte de dialogue "CDROM setup" s'ouvre automatiquement à l'écran.



Vous pouvez maintenant installer le logiciel comme indiqué ci-dessous:

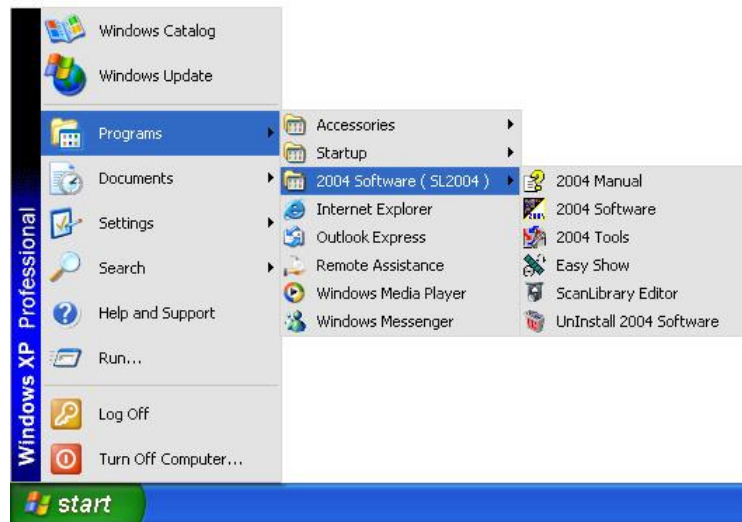


Cliquez sur l'icône "Installe le logiciel" pour démarrer l'installation du logiciel. Un assistant va alors vous demander de répondre à des questions :

Le choix de la langue. Par défaut, l'assistant vous propose "English".

Le choix du dossier d'installation. Par défaut, l'assistant vous propose "C:\SL2004".

Une fois l'installation terminée, vous pouvez facilement démarrer le logiciel grâce au menu "Démarrer" de Windows.



Vous observez l'écran suivant au lancement de l'application. Si l'interface est correctement installée, vous devez retrouver sa référence comme ici "1 SL512FC". Dans le cas contraire le logiciel fonctionne en mode démonstration. Vous pouvez retrouver cet écran ultérieurement en cliquant sur "A-propos de..." dans le menu "?".



Il est possible d'installer plusieurs fois le logiciel, ceci est très utile par exemple pour un prestataire afin de garder différentes configurations. Pour cela, il faut choisir à chaque fois un dossier différent au moment de l'installation du logiciel. Chaque logiciel sera alors visible dans le menu "Démarrer Programme" de Windows.

4 Manuel d'initiation du logiciel

Ce manuel d'initiation a été écrit pour vous. Il décrit les principales fonctions, vous présente les particularités de notre produit et vous guidera pas à pas dans votre première mise en oeuvre. Notre objectif a été de rédiger un guide le plus court, le plus efficace et le plus clair possible. Durant tout le temps consacré à la rédaction de ce manuel, nous avons essayé d'imaginer ce que vous aimeriez lire : nous avons rédigé ce manuel en pensant à vous.

Ce manuel d'initiation ne décrit pas l'ensemble des possibilités offertes par le logiciel. Il est conçu pour vous donner tous les éléments nécessaires à la mise en oeuvre de vos créations d'éclairage. Nous avons sélectionné les principales fonctions et possibilités pour vous permettre d'être autonome, (ne pas avoir une main sur le clavier et l'autre sur le mode d'emploi)...

Pour bien comprendre le logiciel, vous devez comprendre chaque fonction:

Pages

En général, vous avez une page pour un type de projecteurs donné. Celle-ci montre toutes les fonctions disponibles sur vos appareils (mouvements, couleurs, gobos...) et contient les boutons suivants:

Scènes

Une scène peut être statique ou dynamique (mouvement...). Le logiciel crée des scènes préprogrammées qui vous permettent d'utiliser vos projecteurs sans avoir à programmer. Nous verrons plus tard comment créer une scène. Lorsque vous appelez une scène, la scène qui était en train d'être jouée est relâchée.

Switchs

Plusieurs switchs peuvent être actifs simultanément. Vous devez cliquer une seconde fois sur un switch pour le relâcher (à moins qu'il soit programmé avec un temps limité). Les switchs sont généralement utilisés pour changer de couleur, de gobo, allumer une lampe...

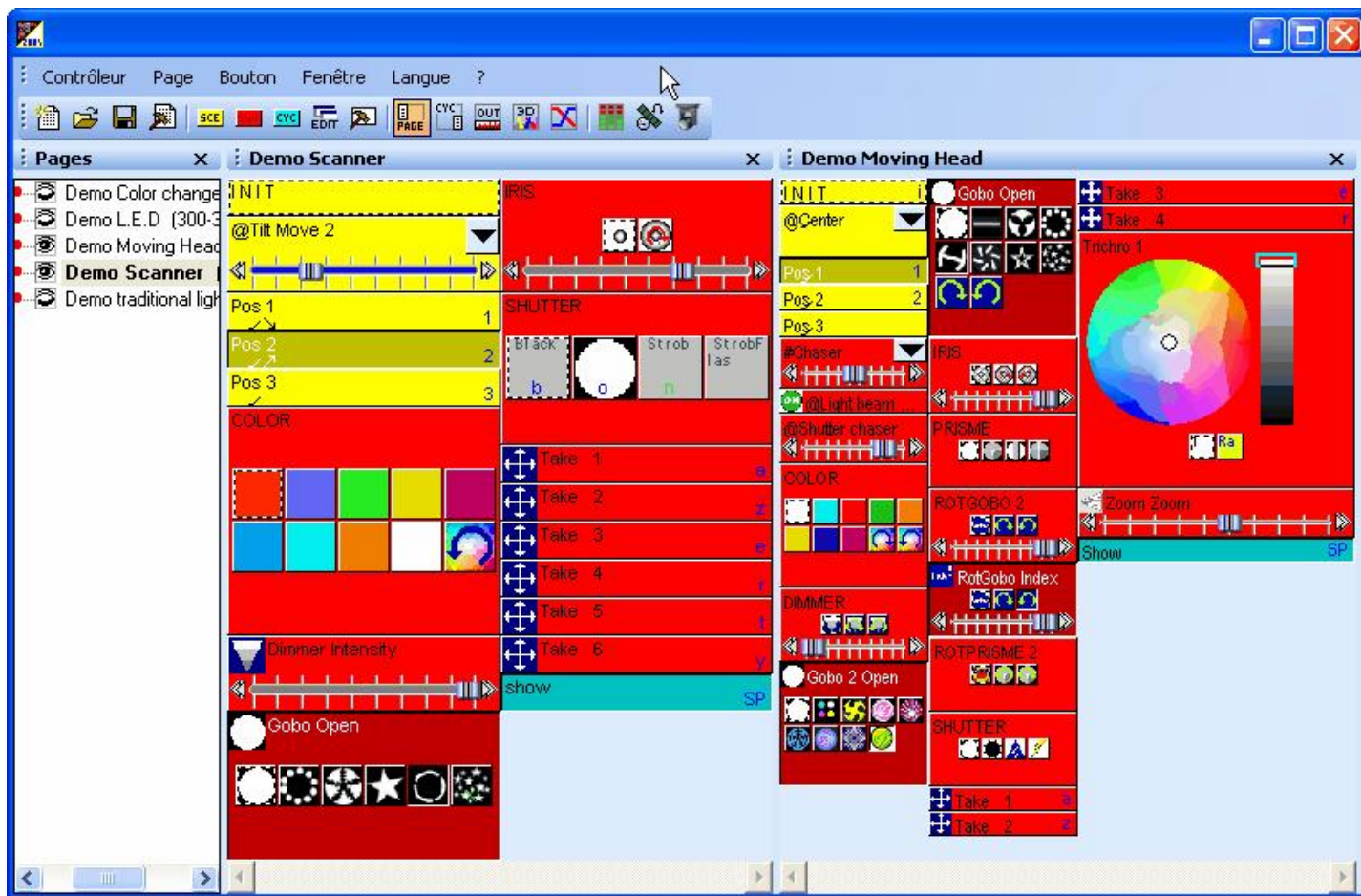
Cycles

Un cycle est en fait une "cue list" permettant d'enchaîner des scènes, des switchs ou encore d'autres cycles. Un cycle peut être utilisé pour synchroniser un fichier son (WAV, MP3...) avec des effets lumière.

Ce manuel d'initiation est fait pour vous faire gagner du temps, nous espérons que sa lecture vous sera agréable.

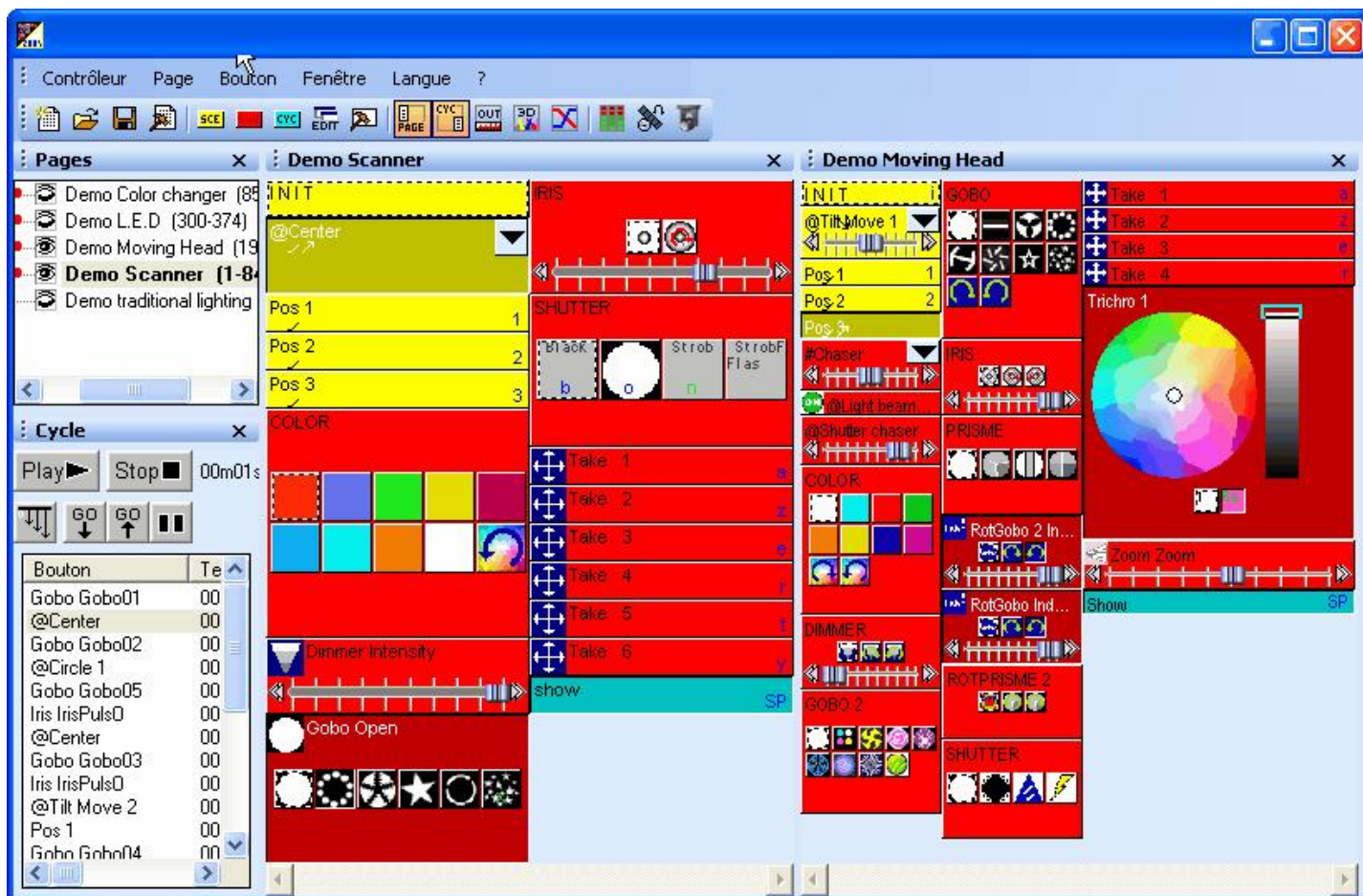
4.1 L'écran du logiciel

A la première utilisation, le logiciel se présente comme un tableau de boutons...



Grâce à plusieurs icônes dans la barre d'outils, l'écran peut être divisé en plusieurs zones distinctes:

	Affiche la fenêtre de visualisation des "Pages"
	Affiche la fenêtre de visualisation des "Cycles"
	Affiche la fenêtre de visualisation des "Sorties"
	Autorise la visualisation de la fenêtre de fondu lors d'un fondu enchaîné entre deux scènes
	Démarre le module "Easy View"
	Démarre le module "Easy Show"
	Démarre le module "Analyse Audio"
	Démarre l'éditeur "ScanLibrary"

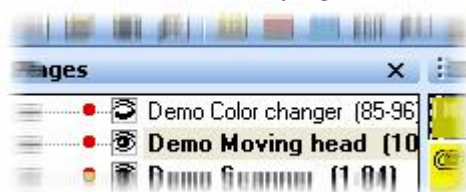


Ces fenêtres amovibles peuvent être déplacées, transformées en fenêtres flottantes, déformées et/ou masquées. Il est possible de revenir à la position initiale de chaque fenêtre à partir du menu "Fenêtre" puis "Restaure les positions par défaut".

Les notions de "pages" et de "cycles" vont être définies ci-après mais, avant toute chose, il faut nous intéresser à la zone principale. Plusieurs pages peuvent être visualisées simultanément. Chaque page est représentée par une fenêtre contenant des boutons (scènes et switches). C'est en les activant que vous pourrez exécuter votre conduite lumière.

Il est possible de rendre une page visible ou pas. Attention, cela ne veut pas dire qu'elle est active ou pas, il s'agit simplement de la rendre visible en tant que fenêtre ou bien de la cacher. Il y a plusieurs manières de rendre une page visible ou non:

- en cliquant sur "Afficher la page" dans le menu "Page"
- en cliquant sur le nom de la page avec le bouton droit depuis la liste des pages on accède à un menu déroulant, il suffit alors de cliquer sur "Afficher la page"
- en cliquant sur l'oeil situé à gauche du nom de la page dans la liste des pages (voir ci-dessous)

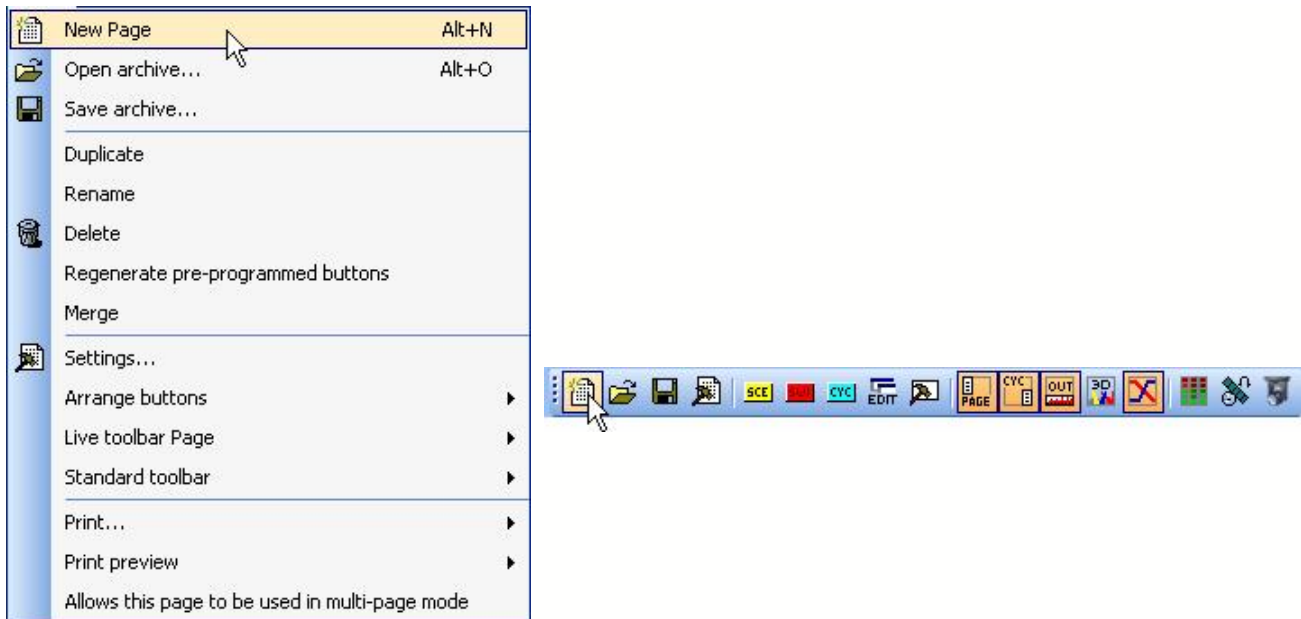


Vous pouvez restaurer les positions par défaut de vos fenêtres en sélectionnant l'option "Restaure les positions par défaut" à partir du menu "Fenêtre-Réorganise la position des fenêtres".

4.2 Création de notre premier show

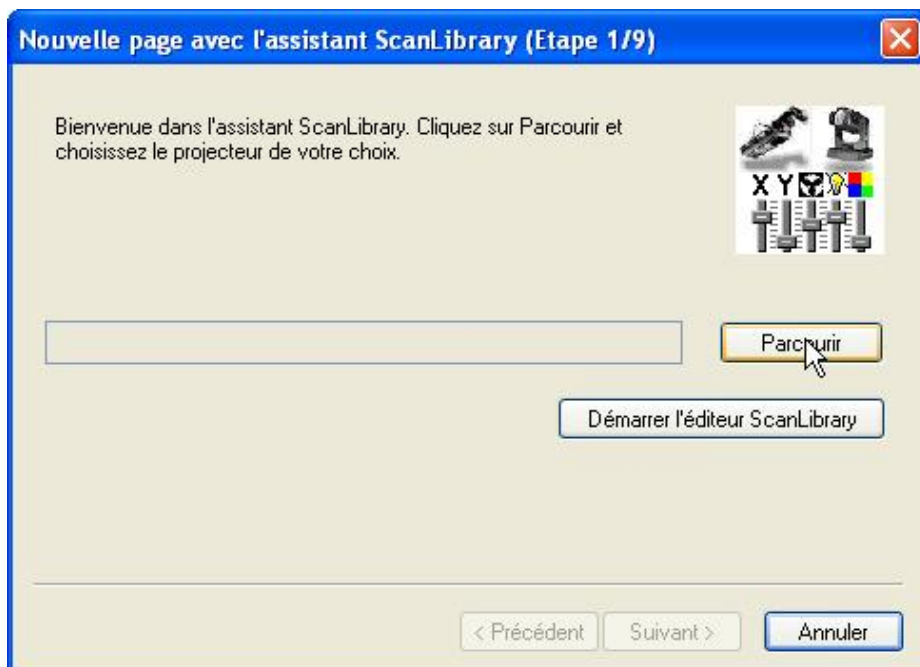
4.2.1 Commençons avec 6 SPOT 575

Ici, nous allons créer notre premier show avec 6 SPOT 575. Il suffit de paramétrer l'adresse DMX de notre premier projecteur et le logiciel va ensuite insérer nos 6 lyres automatiquement. Nous serons alors capable de contrôler efficacement nos projecteurs en quelques minutes. Nous pouvons commencer à créer notre première page maintenant.

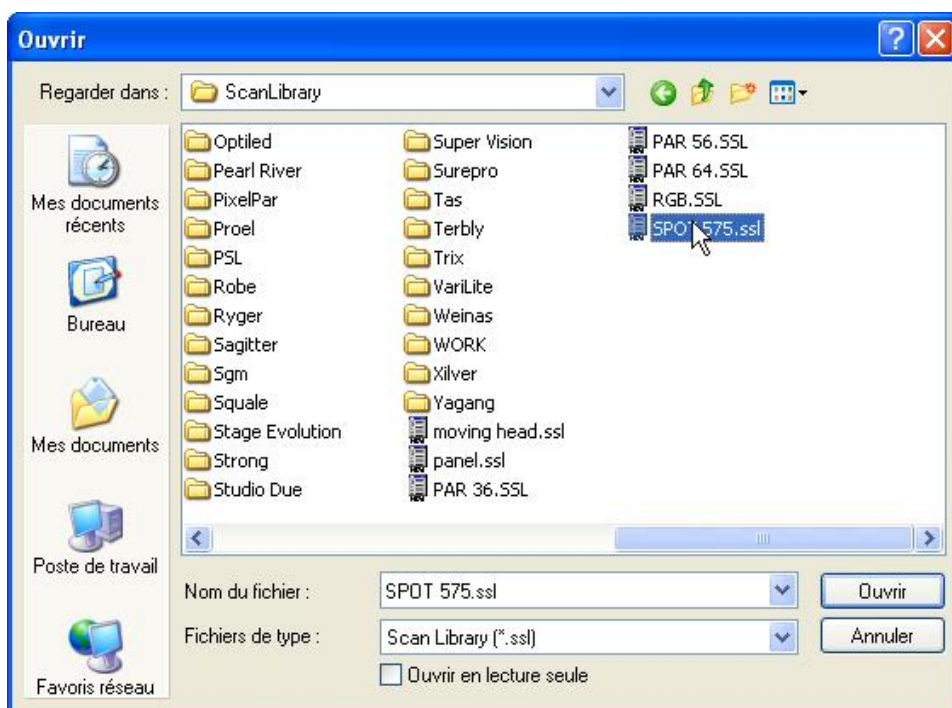


Ensuite, nous devons choisir entre créer une page avec l'assistant ScanLibrary ou créer une page manuellement pour de l'éclairage conventionnel. Nous sélectionnons le premier choix pour créer nos 6 projecteurs.

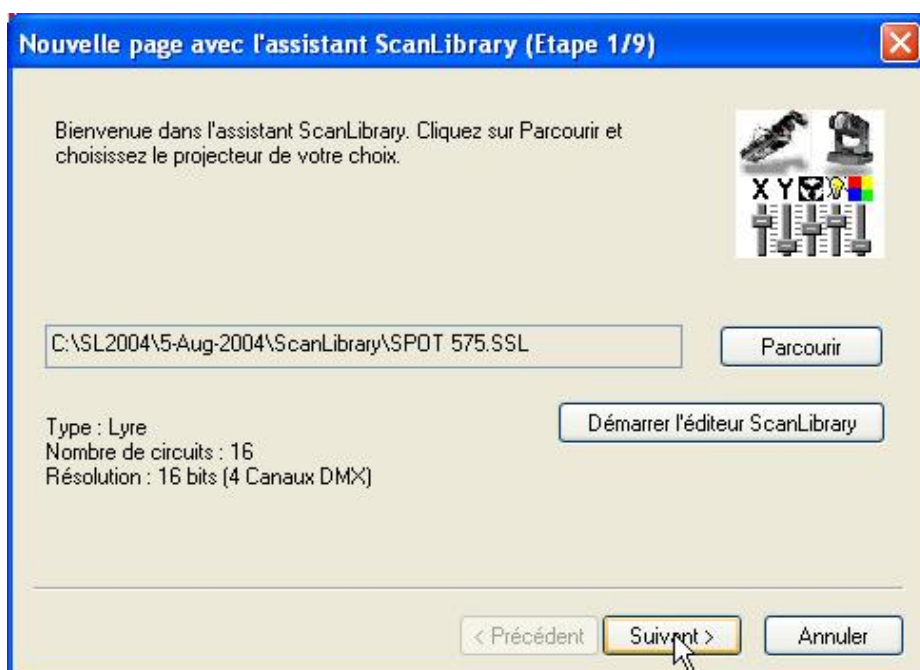




Nous devons ensuite sélectionner notre projecteur dans la librairie "ScanLibrary". Nous cliquons sur "Parcourir" pour rechercher notre projecteur. Parcourons maintenant la librairie pour trouver notre projecteur.



Nous ouvrons le dossier correspondant au fabricant de notre projecteur et nous sélectionnons le profil de nos SPOT 575.



Une fois le fichier sélectionné, nous pouvons cliquer sur "Suivant" pour passer au pas suivant.

Nouvelle page avec l'assistant ScanLibrary (Etape 2/9)

Entrez l'adresse de départ, le nombre de projecteurs, puis cliquez sur suivant.

Adresse de départ DMX: Interface 1

Nombre de projecteurs: Adresse de fin DMX:

Matrice ☐ Type de clavier:

Raccourcis:

Type : Lyre
 Nombre de circuits : 16
 Résolution : 16 bits (4 Canaux DMX)

Note: Les raccourcis permettent un accès rapide pour le positionnement de chaque projecteur.

< Précédent Suivant > Annuler

Nous entrons l'adresse DMX de notre premier SPOT 575, 1 dans notre cas.

Nouvelle page avec l'assistant ScanLibrary (Etape 2/9)

Entrez l'adresse de départ, le nombre de projecteurs, puis cliquez sur suivant.

Adresse de départ DMX: Interface 1

Nombre de projecteurs: Adresse de fin DMX:

Matrice ☐ Type de clavier:

Raccourcis:

Type : Lyre
 Nombre de circuits : 16
 Résolution : 16 bits (4 Canaux DMX)

Note: Les raccourcis permettent un accès rapide pour le positionnement de chaque projecteur.

< Précédent Suivant > Annuler

Nous entrons ensuite le nombre de projecteurs (6 ici) et cliquons sur "Suivant" pour passer à la prochaine suivante.

Nouvelle page avec l'assistant ScanLibrary (Etape 3/9)

Vous venez de choisir le type de projecteur, l'adresse de départ et le nombre de projecteurs.

En initialisant les circuits avec les presets par défaut définis dans la librairie, nous sommes en mesure maintenant de faire un premier test en réel sur vos projecteurs !

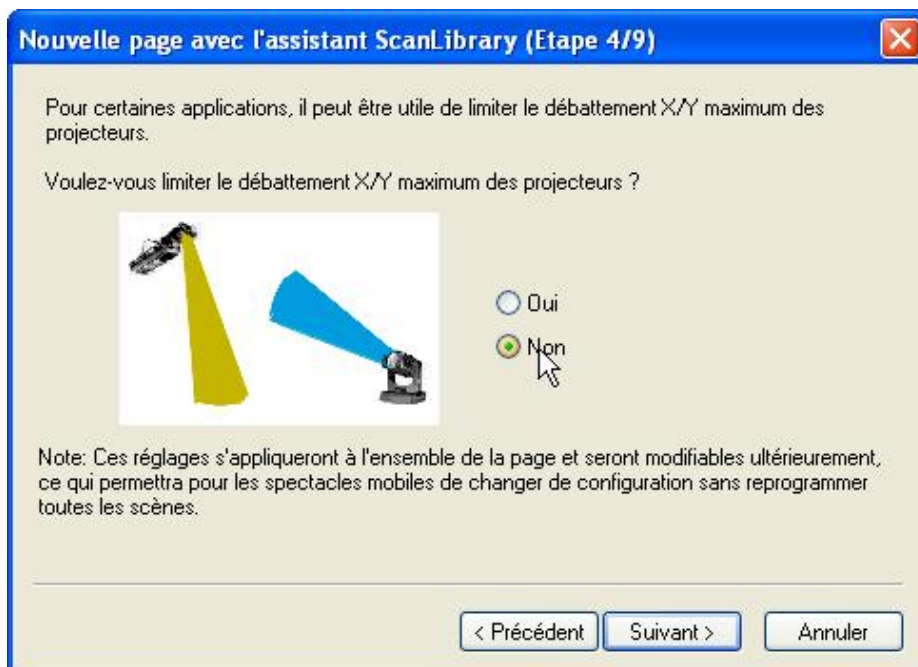
En regardant vos projecteurs :

- les lampes sont-elles allumées ?
- les faisceaux sont-ils ouverts ?
- les circuits X/Y sont-ils à 50% ?


☒ Oui
 ☐ Non

< Précédent Suivant > Annuler

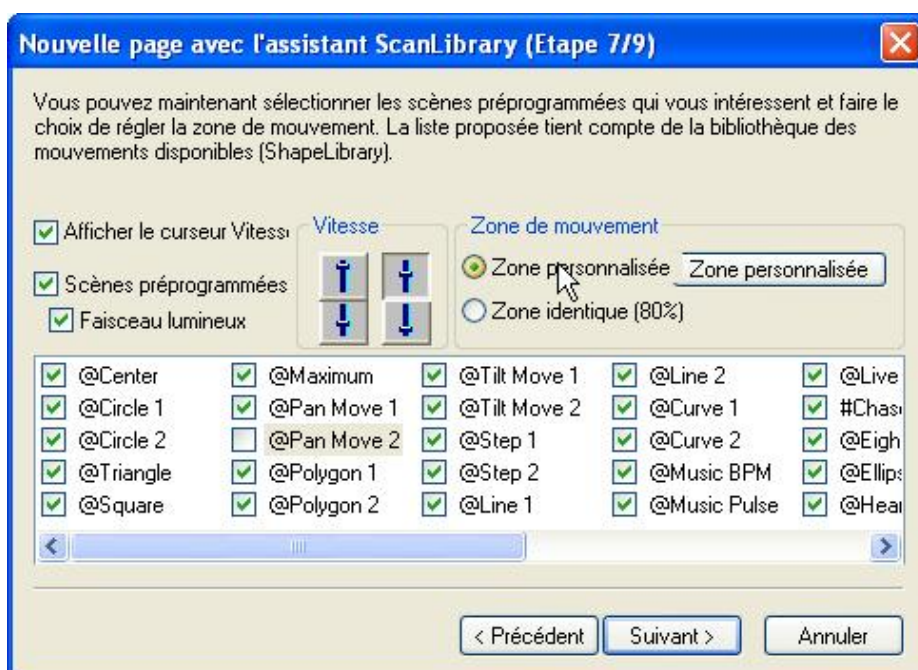
A ce stade, nous devrions voir les faisceaux de nos SPOT 575 et sélectionner "Oui" avant de passer à l'étape suivante. Dans le cas contraire, nous choisissons "Non" pour vérifier les paramètres de nos projecteurs.



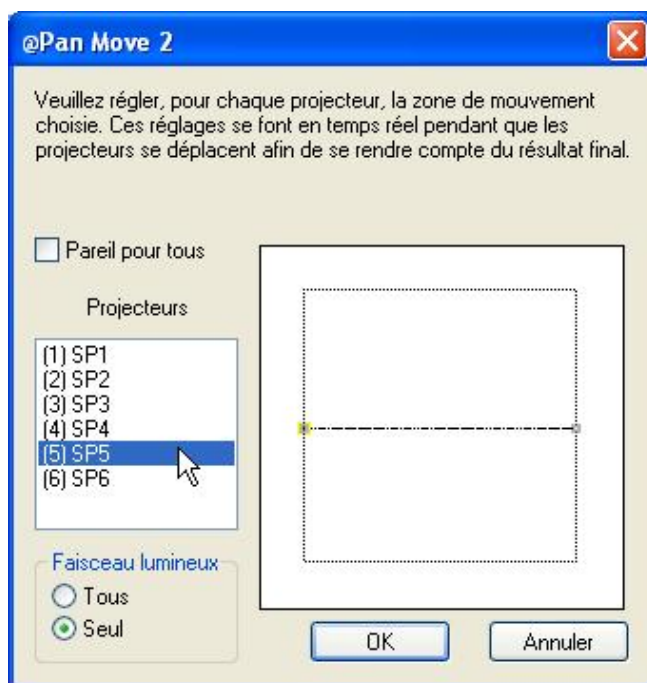
Nous ne voulons pas réduire les amplitudes de déplacement (X&Y) de nos projecteurs pour cette première page. Nous cliquons sur "Suivant" pour passer à l'étape suivante.



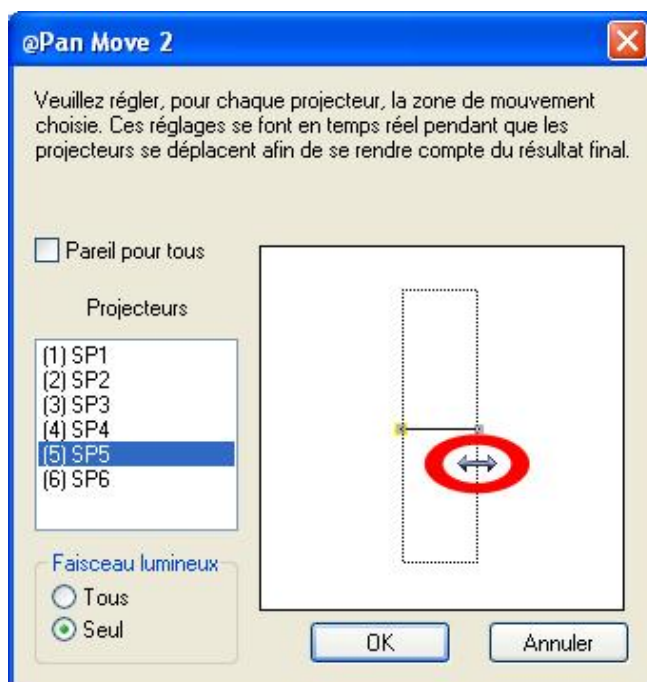
Une étape très importante : Sunlite 2004 va créer des boutons pré-programmés (scènes, switches) qui vont nous permettre d'utiliser nos projecteurs sans avoir à programmer. We select "Yes" pour autoriser la création de ces boutons. Nous cliquons sur "Suivant" pour passer à l'étape suivante.



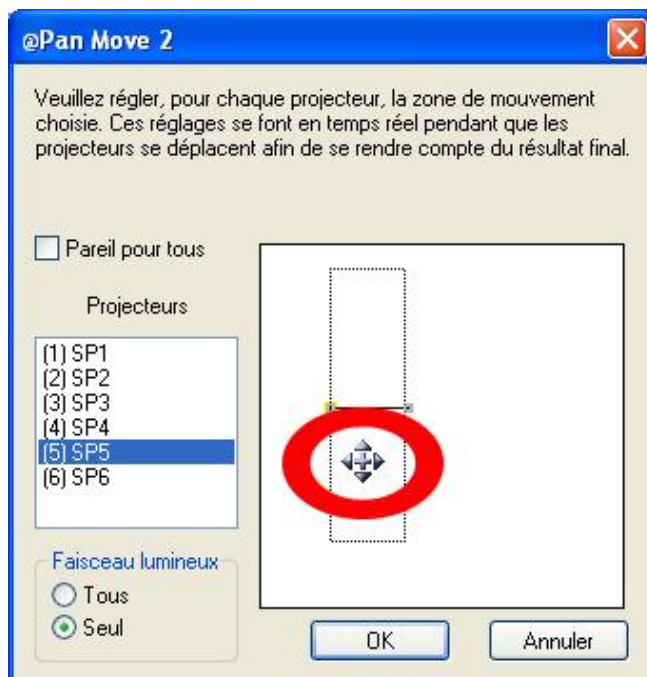
Ici, nous pouvons tester individuellement les scènes pré-programmées sur nos projecteurs et ainsi décider de les inclure ou pas dans notre page. Les scènes utilisent 80% de l'amplitude maximum disponible sur nos projecteurs. Cette valeur peut être modifiée pour chaque scène. Cela peut être très intéressant pour adapter nos scènes à la position de nos projecteurs par rapport à la piste de dance par exemple. Nous cliquons sur "Zone personnalisée" afin d'ouvrir la fenêtre suivante.



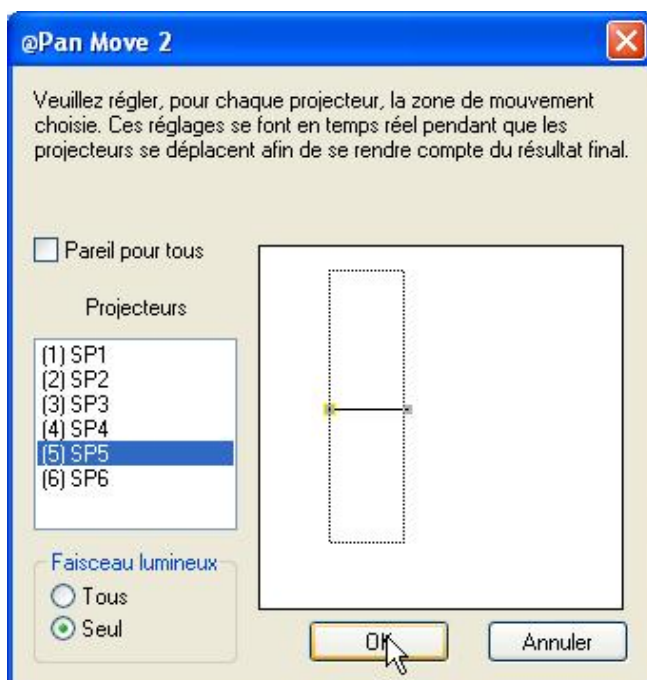
Nous allons tester la scène "@Pan Move 2" avec nos projecteurs. Nous pouvons tester la scène sur l'ensemble de nos projecteurs simultanément ou bien un par un. Dans cette exemple, nous modifions la zone de déplacement du projecteur 5.



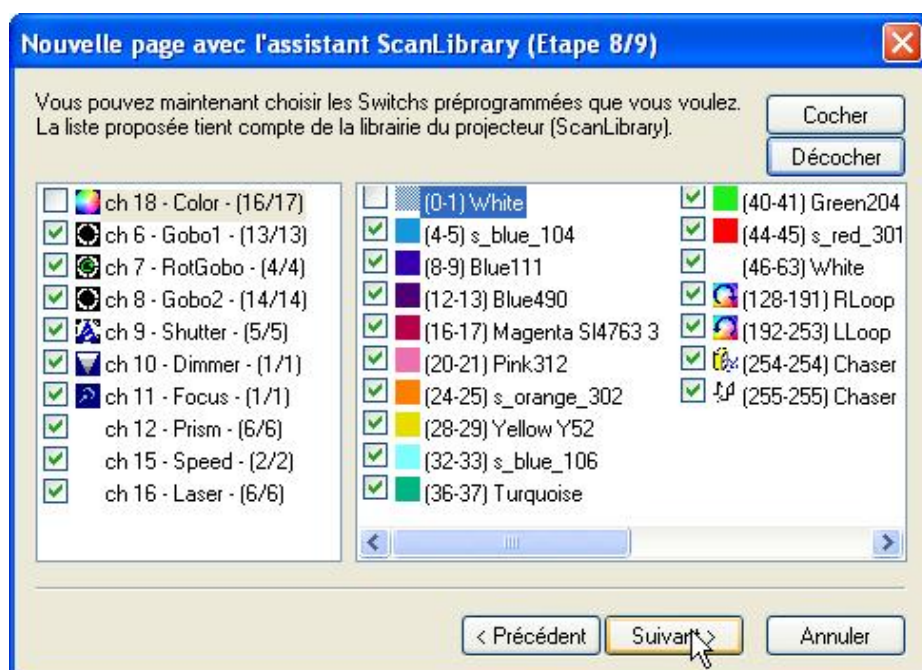
Dans un premier temps nous réduisons la taille de la zone de déplacement comme indiqué sur l'image ci-dessus.



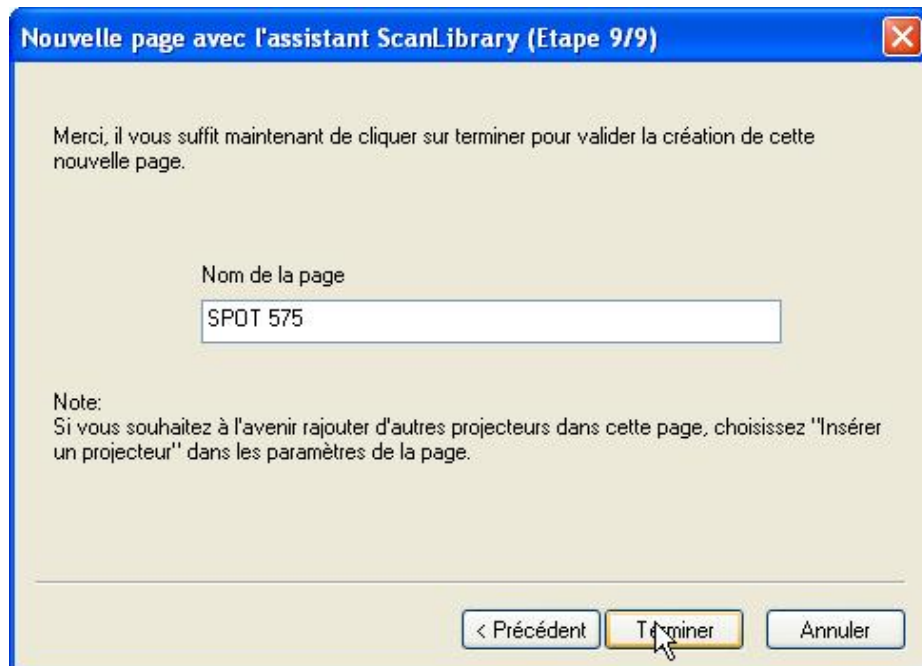
Nous modifions ensuite la position de la scène comme indiqué ci-dessus. Notons que ces modifications seront affectées à l'ensemble des scènes pré-programmées.



Nous cliquons ensuite sur "OK" pour valider les modifications ou sur "Annuler" pour revenir au paramètres par défaut.



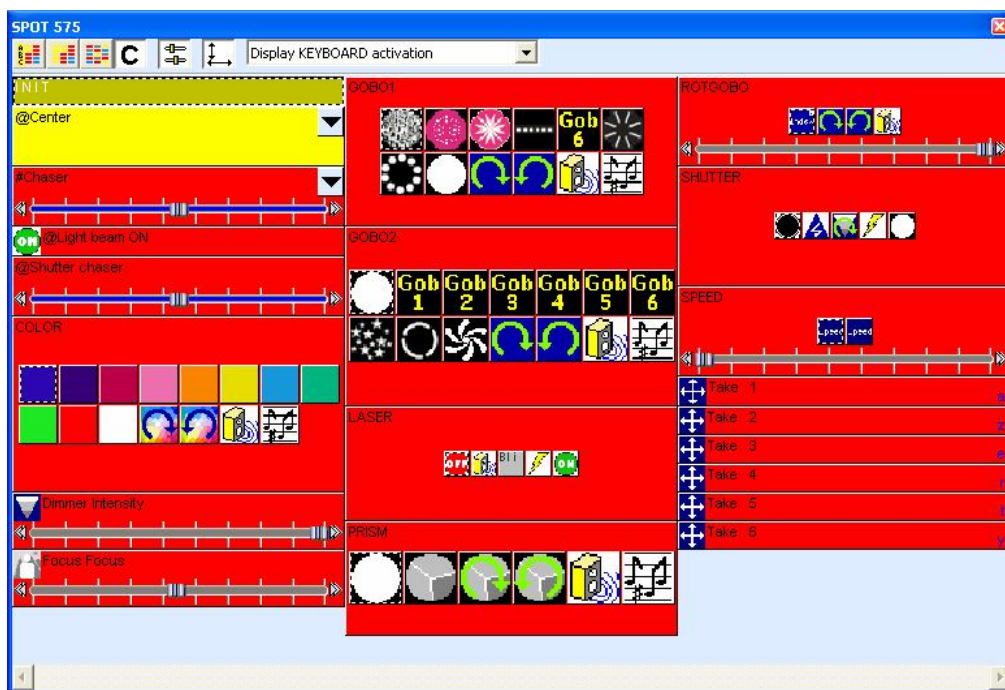
Ici nous sélectionnons les switches pré-programmés que nous souhaitons insérer dans notre page. Nous pouvons sélectionner les presets (liste de droite) pour chacun des canaux (liste de gauche) de nos SPOT 575. Une fois terminé, nous cliquons sur "Suivant" pour passer au dernier pas.



Nous pouvons renommer notre page avant de cliquer sur "Terminer" pour créer notre page et ainsi pouvoir l'utiliser dans Sunlite 2004.

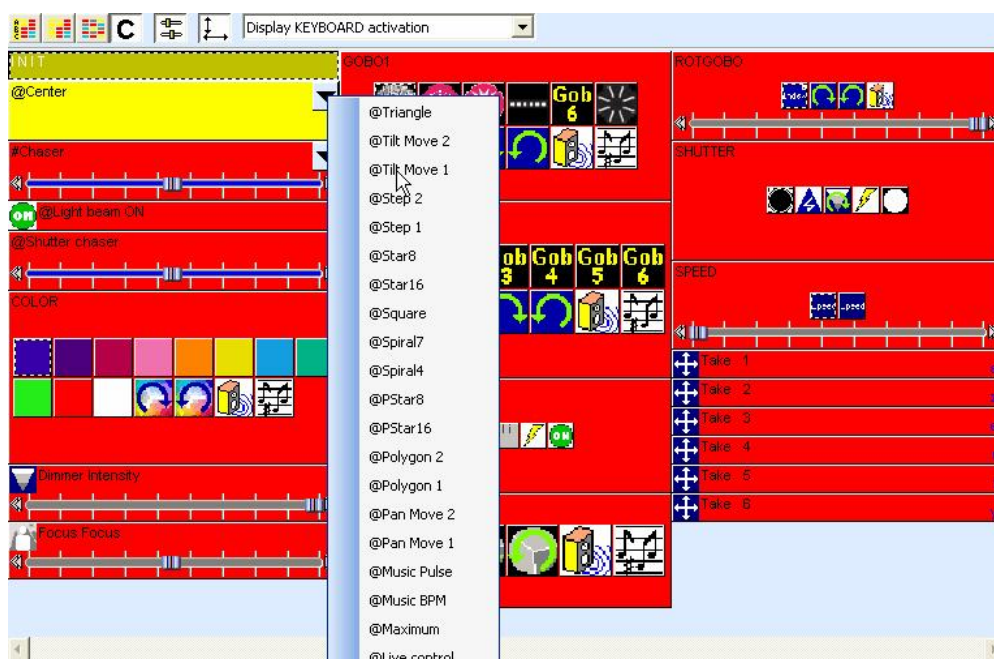
4.2.2 Utilisation de notre première page

Une fois créée notre page apparaît comme ci-dessous. Nos projecteurs sont prêts à être utilisés avec les boutons (scènes, switches) pré-programmés.



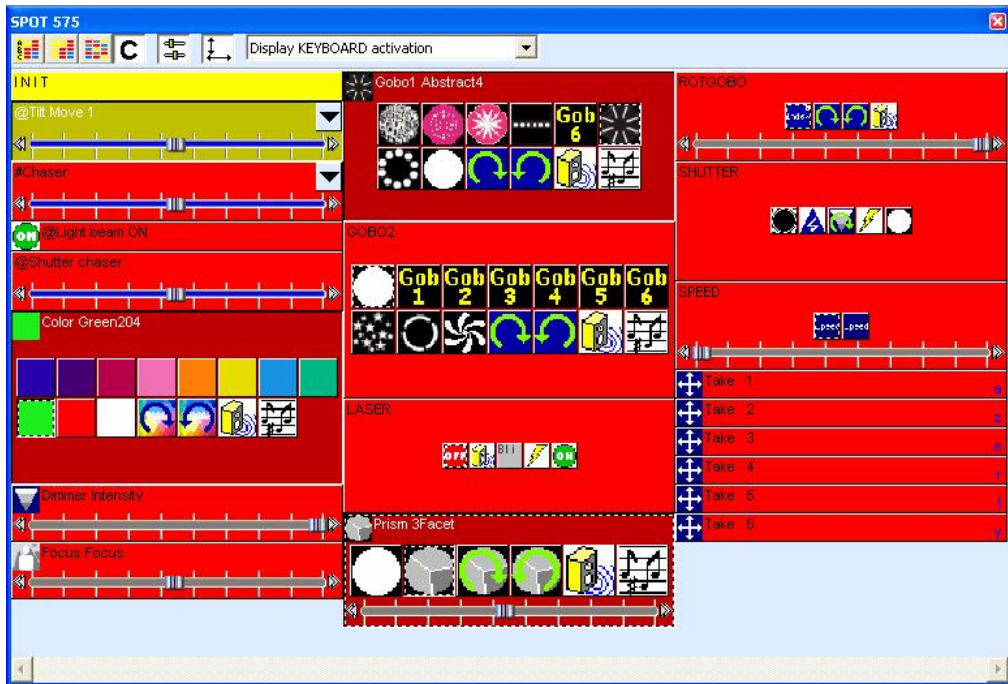
Regardons maintenant notre page de plus près. Chaque page est située dans une fenêtre indépendante, celles-ci peuvent être déplacées, redimensionnées et/ou attachées à l'écran principal du logiciel. L'utilisation de nos projecteurs est très facile grâce à tous les boutons pré-programmés. Toutes les fonctions de nos appareils sont disponibles et clairement représentées. Dans notre exemple, nous retrouvons toutes les couleurs disponibles (1 couleur = 1 bouton), tous les gobos...les prismes...

Voyons maintenant comment utiliser nos SPOT 575, dans un premier temps nous pouvons sélectionner une scène (jaune). Nous devrions maintenant voir les faisceaux de nos projecteurs de couleur blanche. Pour appeler la liste des scènes, nous devons cliquer sur la petite flèche située en haut à droite du bouton scène.

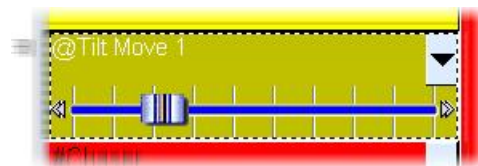


Toutes les scènes pré-programmées sont maintenant listées et nous n'avons plus qu'à faire notre choix. Nous choisissons la scène "@Tilt Move 1". Nos projecteurs réalisent donc un mouvement de TILT. Nous pouvons aussi sélectionner plusieurs switches : couleur "Green204", gobo "Abstract4" et prisme "3Facet". Notre premier effet est maintenant créé.

La page apparaît alors comme ci-dessous avec plusieurs boutons sélectionnés.

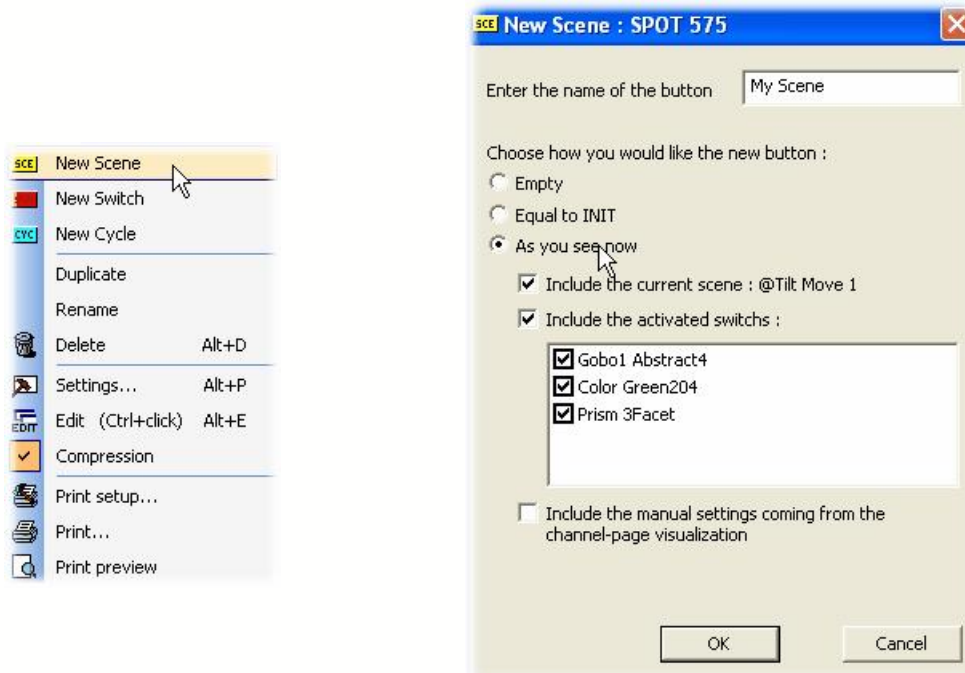


Si le mouvement nous semble trop rapide, nous pouvons le ralentir en utilisant le fader SPEED situé sur le bouton (nous pouvons aussi augmenter la vitesse si nous le souhaitons). La vitesse de chaque scène peut être paramétrée, ainsi nous pourrions ajuster la vitesse de chaque mouvement indépendamment.



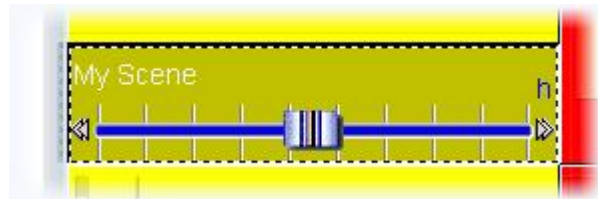
4.2.3 Création d'une nouvelle scène

Nous souhaitons maintenant sauver cet "effet" dans une nouvelle scène. Pour cela, nous cliquons sur "Nouvelle scène" à partir du menu "Bouton". La fenêtre suivante apparaît alors. Nous sélectionnons l'option "Comme l'état actuel des circuits", ce qui entrainera la création de notre nouvelle scène en tenant compte de tous les boutons activés.

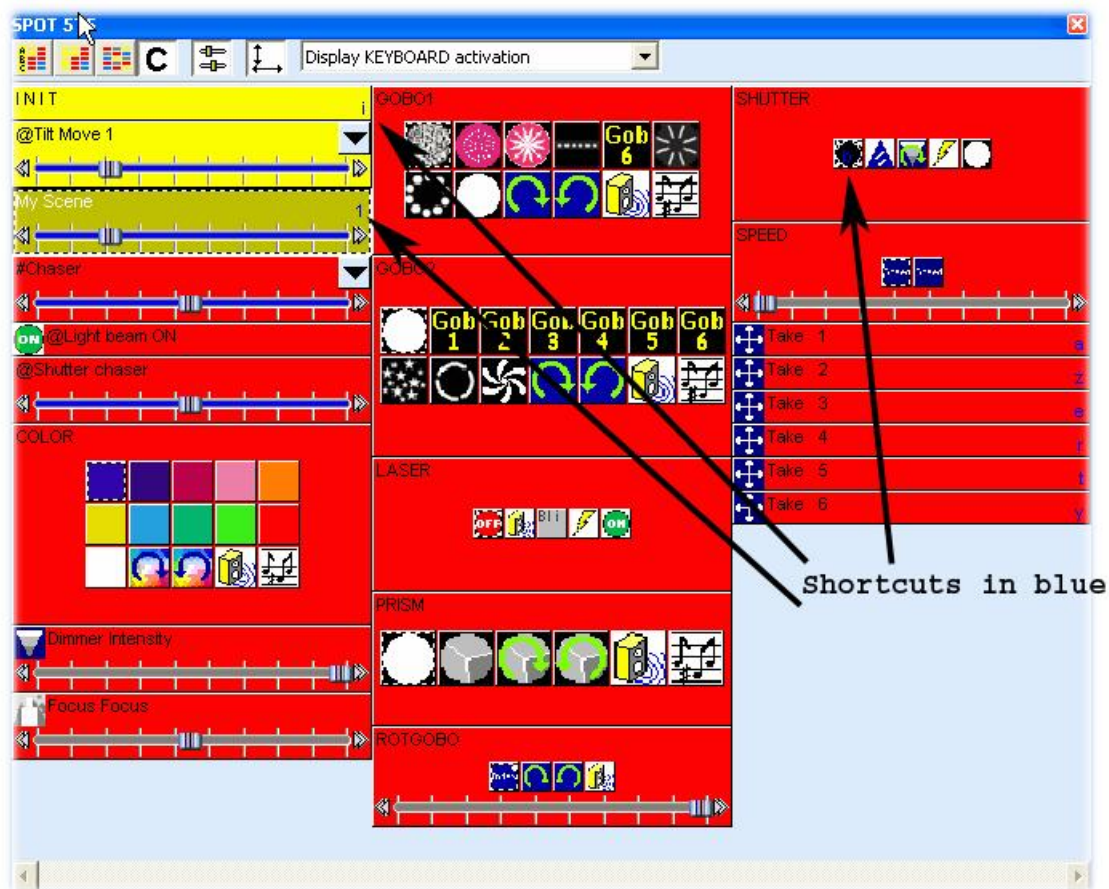


4.2.4 Utilisation des raccourcis

Notre nouvelle scène est maintenant disponible dans notre page. Nous pouvons double-cliquer sur la scène "INIT" pour relâcher tous les boutons de notre page. Cependant il serait utile de pouvoir affecter des raccourcis à nos boutons. Nous pourrions par exemple utiliser la touche "i" pour appeler la scène "INIT". Pour cela, nous sélectionnons le bouton et nous pressons simultanément les touches "Control" et "i" de notre clavier..."Control+h" définirait "h" comme raccourci...

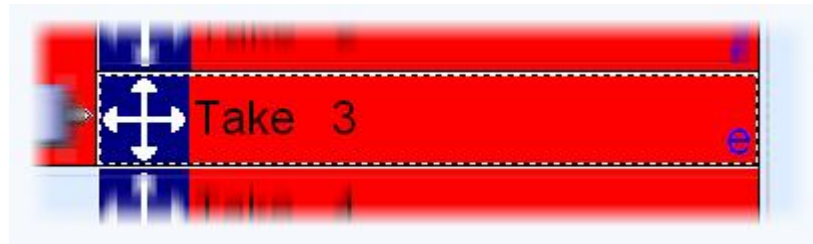


Nous pouvons maintenant affecter des raccourcis à nos boutons (scènes, switches ou cycles) de manière rapide à l'aide de la touche "Control" de notre clavier.



4.2.5 Utilisation des boutons "TAKE"

Voyons maintenant comment utiliser les boutons "Take". Ils sont très utiles pour déplacer vos appareils en "live" ou pour la création de scènes statiques. Ces boutons sont créés avec le rack "Contrôleur". Il y a autant de switches "Take" que de projecteurs dans notre page.



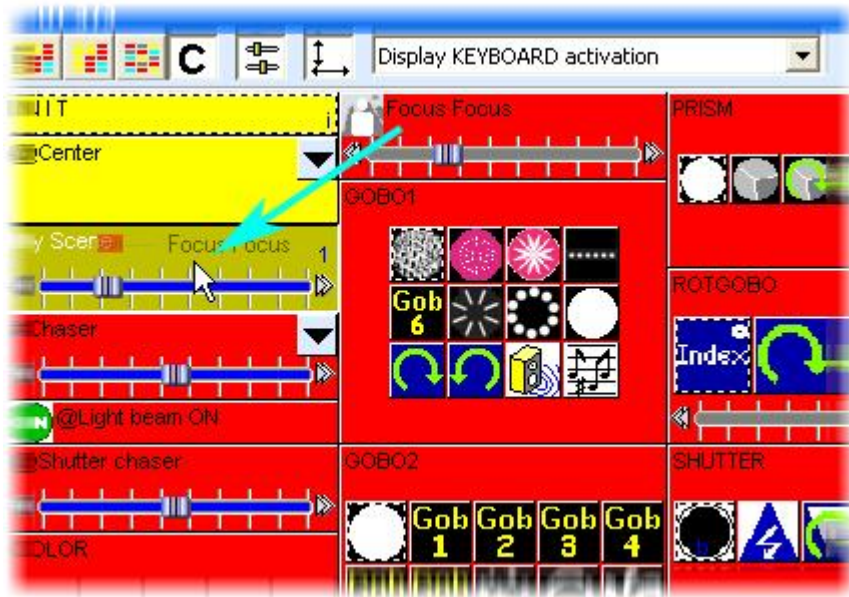
Ils permettent de prendre le contrôle des canaux pan et tilt de nos projecteurs alors même qu'une scène est en action. Imaginons qu'une scène réalisant un cercle avec nos projecteurs soit activée et que vous souhaitiez utiliser un de vos appareils comme "poursuite" ou pour éclairer un endroit bien précis, vous pourrez le réaliser avec les boutons "Take". Chaque projecteur a son propre raccourci clavier ("a" pour le 1er, "z" pour le 2nd...), si nous voulons prendre le contrôle du 3ème projecteur nous utilisons la touche "e" (maintenue enfoncée) de notre clavier et la souris pour déplacer le faisceau. Vous devriez voir un icône comme ci-dessous en remplacement de votre pointeur de souris.



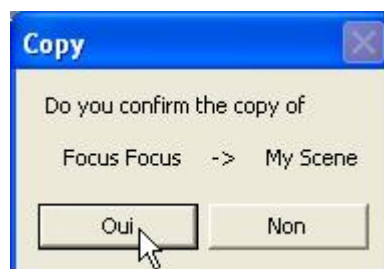
Vous pouvez déplacer le faisceau tant que vous maintenez la touche "e" enfoncée. Si vous relâchez la touche, le projecteur se fige. Si vous appuyez à nouveau sur la touche, le switch est relâché et votre projecteur reprends le mouvement programmé dans la scène en cours d'exécution.

4.2.6 Utilisation du Glisser-Déposer

Imaginons maintenant que nous souhaitons modifier le "Focus" de nos appareils. Nous sélectionnons le switch "Focus" et déplaçons le curseur jusqu'à obtenir la valeur souhaitée. Nous pouvons enregistrer cette valeur dans une scène déjà créée...sans éditer cette scène. Pour cela, nous faisons un drag&drop de notre switch sur la scène voulue:



Tout d'abord, nous cliquons sur le switch "Focus" avec le bouton droit de la souris et nous déplaçons la souris tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé...nous relâchons le bouton de la souris quand notre pointeur est au-dessus de la scène et le message suivant apparaît alors. Si nous cliquons sur "Oui" les valeurs du switch "Focus" sont enregistrées dans la scène.



4.3 Pour aller un peu plus loin

4.3.1 Quelle est la différence entre une scène et un switch?

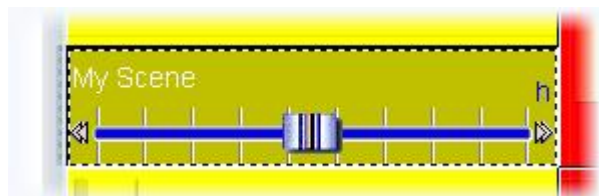
Scènes

Les boutons "Scène" sont du type exclusif (un seul bouton à la fois). Le fait d'activer un bouton de type "Scène" relâchera automatiquement le précédent bouton du même type.

Les boutons de type "Scène" seront donc utilisés de préférence pour concevoir des ambiances lumineuses ou pour piloter des ensembles de projecteurs.

Vous ne pouvez pas dire à un groupe de projecteurs qu'il doit à la fois s'allumer et s'éteindre, il est donc logique que le dernier ordre donné soit prioritaire et annule tous les précédents.

Il s'agit d'une logique de type LTP, le dernier ordre prend la priorité. Une fois programmé en "Scène", le bouton prend la couleur jaune.

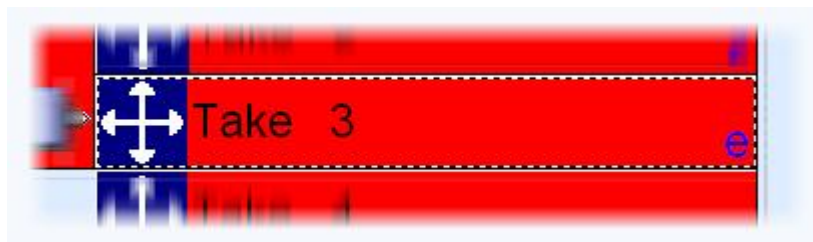


Ex: Prenons le cas du chenillard, cela n'a pas de sens de lancer plusieurs chenillards simultanés sur le même groupe de projecteurs. En revanche, il est logique de passer d'un chenillard à l'autre. D'une manière plus générale, ils vous serviront à piloter des groupes de projecteurs traditionnels et/ou asservis pour les effets complexes tels que des mouvements ou des ambiances.

Encore une fois, rappelez-vous que vous n'êtes jamais limité par la quantité de "Scènes", de "Switchs" ou encore de "Cycles". Vous pouvez donc organiser votre travail de la meilleure manière sans avoir à vous soucier du nombre de boutons disponibles sur la console...

Switchs

Les boutons de type "Switch" fonctionnent sur le principe "Simultané ou à bascule". Plusieurs boutons de ce type peuvent donc être activés simultanément, de même il suffit de cliquer dessus pour effectuer un basculement de la position active à inactive et réciproquement. Les boutons de type "Switch" se comportent donc comme des interrupteurs montés en parallèle.



Si plusieurs boutons "Switch" sont activés simultanément et pilotent un même canal DMX (ou plusieurs canaux DMX), le dernier enclenché est prioritaire et relâche les autres.

Priorités des switches

Vous pouvez choisir parmi différents choix de priorité pour un bouton Switch (menu "Bouton" "Paramètres" onglet "Switch") :

- Priorité LTP (choix par défaut) : Si plusieurs Switchs sont activés, c'est alors le dernier appelé qui est prioritaire (très utile pour les projecteurs asservis)
- Priorité HTP : Si plusieurs Switchs sont activés, c'est alors les circuits les plus forts qui sont prioritaires (très utile pour l'éclairage traditionnel)
- Priorité ADD : Dans ce mode, un Switch permettra alors d'augmenter l'intensité courante sur les circuits sélectionnés.
- Priorité SUB : Dans ce mode, un Switch permettra alors de baisser l'intensité courante sur les circuits sélectionnés.

Fonctionnement des switchs LTP

La priorité LTP est le mode le plus utilisé pour les boutons Switchs, il est donc important de bien comprendre ce type de fonctionnement. Le principe de base est : "Le dernier Switch LTP activé est prioritaire"

Mais attention, cette priorité ne se fait que sur les circuits voulus, prenons par exemple des projecteurs asservis, les Switchs "Gobos" ne travailleront que sur les circuits correspondant aux Gobos et n'auront aucun effet sur les autres circuits. Ce choix se fait tout simplement grâce à la fonction OFF. Les circuits mis sur position OFF dans un Switch LTP seront inactifs !

La fonction DIMMER à 0% et la fonction OFF ne donnent donc pas le même résultat dans un Switch LTP :

si le circuit est mis sur OFF, le fait d'activer le Switch n'aura aucun effet sur ce circuit.

si le circuit est mis sur DIMMER 0%, le fait d'activer le Switch forcera ce circuit à 0%.

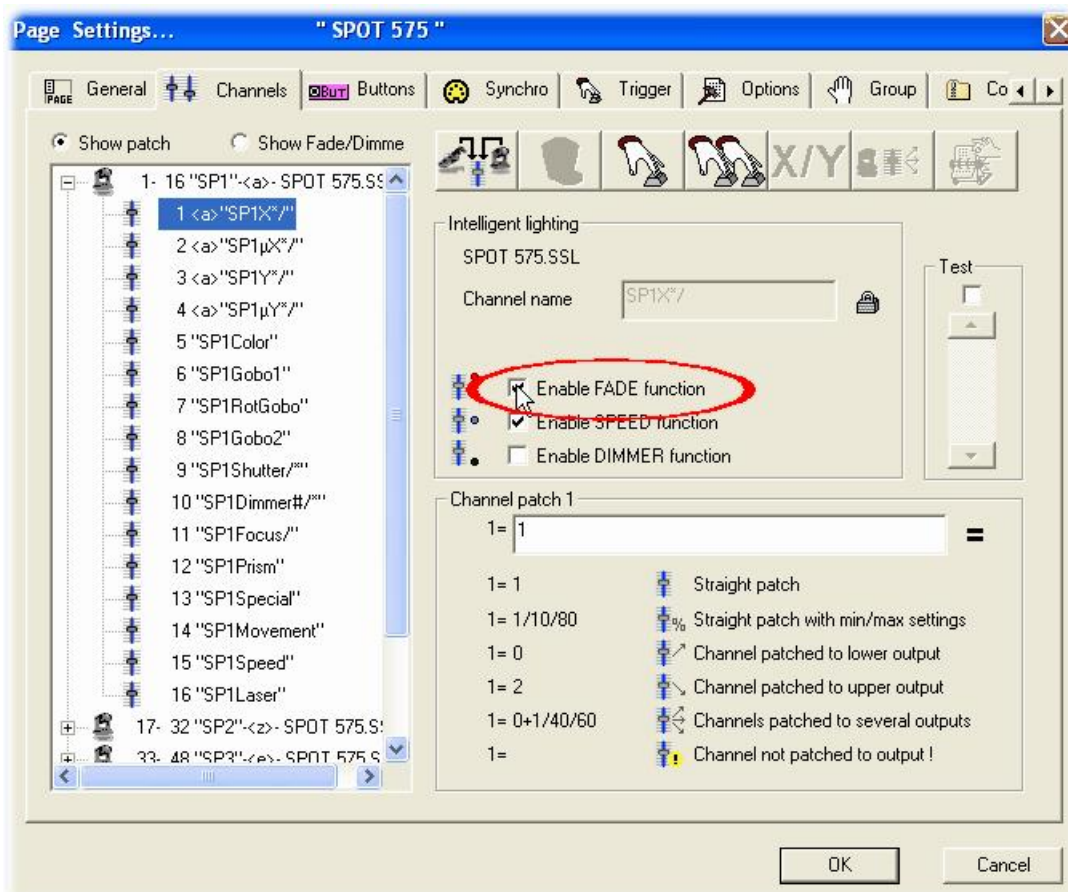
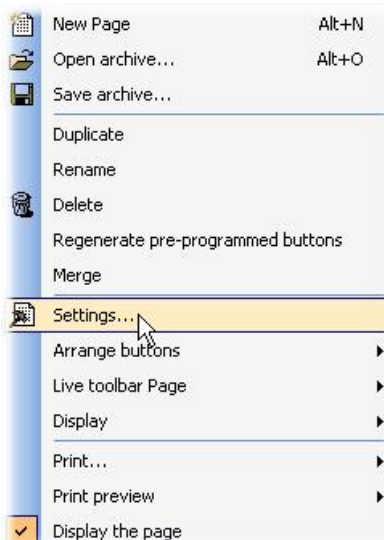
Les Switchs LTP disposent d'une coche pour le mode "Auto-relâchement" (activé par défaut)

Prenons encore l'exemple de plusieurs Switchs LTP servant à choisir les différents gobos. Si le mode "auto-relâchement" a été activé sur ces Switchs, le fait de cliquer sur "GOBO-STAR" relâchera automatiquement le Switch "GOBO-CIRCLE" précédemment enfoncé.

NB : l'auto-relâchement entre plusieurs Switchs LTP ne fonctionnent bien que si les Switchs travaillent sur les mêmes circuits (c'est à dire fonctions OFF sur les mêmes circuits).

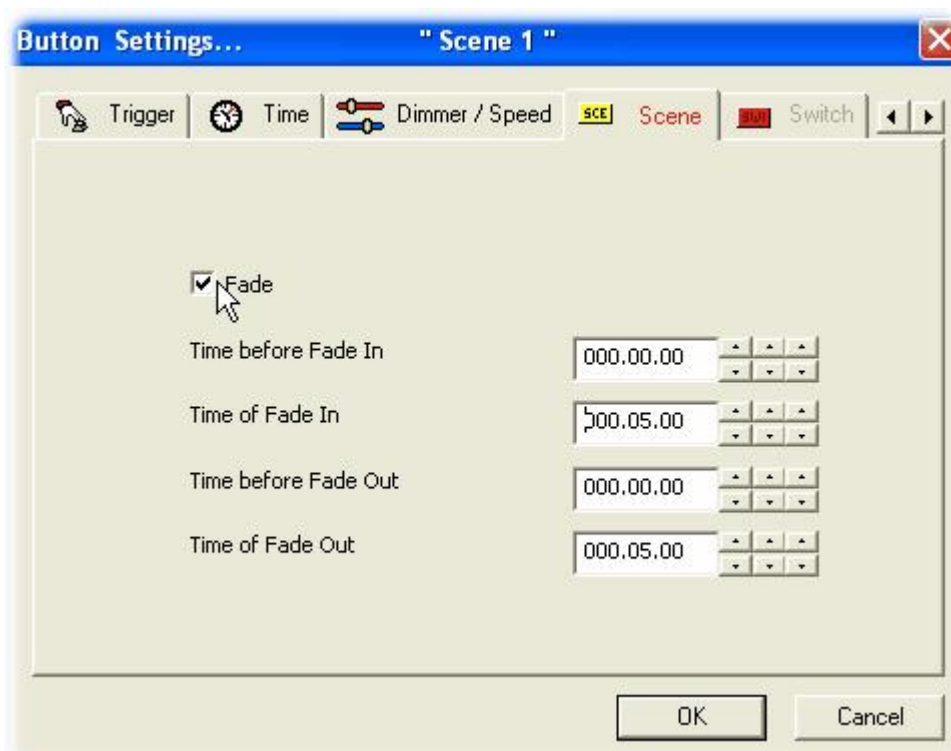
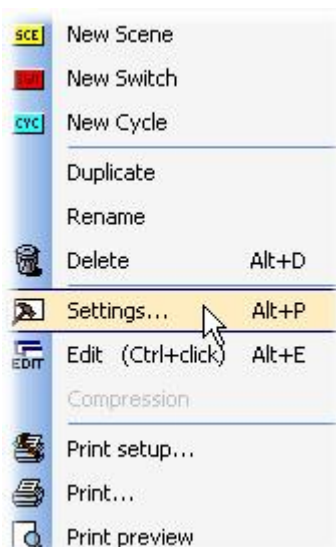
4.3.2 Comment réaliser un fondu entre deux scènes

Il est possible de réaliser un fondu entre deux scènes. Cela peut être très utile pour déplacer vos appareils très lentement, pour ouvrir ou fermer le dimmer... Plusieurs choses sont à paramétrer avant de commencer la programmation de nos deux scènes. La première chose à faire est autoriser la fonction "FADE" sur les canaux que nous souhaitons utiliser. Pour cela, nous ouvrons la fenêtre "Page Paramètres..." et l'onglet "Circuits" (voir ci-dessous).



Tous les canaux de notre page sont visibles dans la liste située sur la gauche de la fenêtre. Nous souhaitons réaliser un fondu entre deux positions, nous devons donc autoriser la fonction "FADE" sur les canaux PAN&TILT de nos projecteurs. Cette fonction est normalement déjà activée sur les canaux de déplacement... cependant il est bon de savoir comment réaliser cette opération. Nous allons maintenant créer nos deux scènes. Nous avons vu dans le chapitre précédent comment créer une nouvelle scène avec la fonction "Comme l'état actuel des circuits", nous allons utiliser la même fonction et ainsi créer nos scènes à l'aide des boutons TAKE.

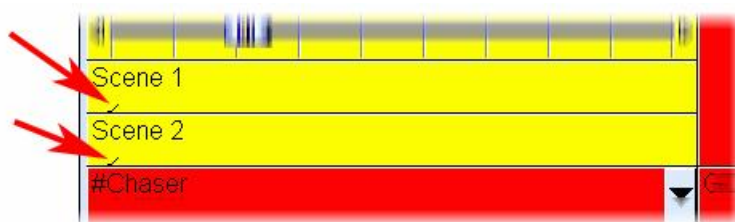
Tout d'abord nous lançons la scène "@Center" afin d'ouvrir les faisceaux de nos projecteurs. Ensuite, nous utilisons les boutons TAKE pour placer nos 6 projecteurs dans la position souhaitée. Une fois nos projecteurs positionnés, nous enregistrons notre scène à l'aide de la fonction "Comme l'état actuel des circuits". Notre première scène (scene 1) est maintenant créée et nous pouvons activer la fonction fondu sur celle-ci. Pour cela, nous ouvrons la fenêtre "Bouton Paramètres..." (menu "Bouton") et l'onglet "Scène" (voir ci-dessous).



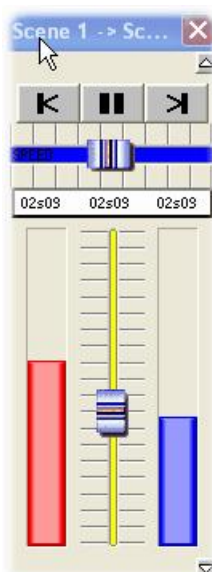
Une fois la fonction "Fondu" activée, nous pouvons paramétrer les temps. Chaque canal peut avoir son niveau croissant (temps de montée) ou décroissant (temps de descente). Voyons ensemble la signification de ces temps:

- Temps avant la montée : temps entre l'appel de la scène et le début de la montée du niveau des circuits
- Temps de montée : temps mis par les canaux pour atteindre leur niveau programmés
- Temps avant la descente : temps entre l'appel de la scène et le début de la descente du niveau des circuits
- Temps de descente : temps mis par les canaux pour atteindre leur niveau programmés

Nous pouvons conserver les paramètres par défaut qui sont 5 secondes pour les temps de montée/descente. Nous cliquons sur OK une fois les temps programmés, notre scène est prête à être utilisée. Nous allons maintenant créer notre deuxième scène ("Scene 2"). Nous désactivons tous les boutons de notre page (en double cliquant sur le scène "INIT") et nous cliquons ensuite sur notre "Scene 1". Nous utilisons les boutons TAKE pour programmer des positions différentes pour nos projecteurs et sauvons nos modifications avec la fonction "Comme l'état actuel des circuits". Nous n'avons plus qu'à paramétrer les temps de fondu comme nous l'avons fait pour la scène précédente.



Lors d'un fondu, la fenêtre suivante apparaît et montre l'exécution du fondu en temps réel : montée (gauche, rouge) et descente (droite, bleu). Vous pouvez mettre le fondu en pause, augmenter ou diminuer la vitesse du fondu, aller à la fin...L'affichage de cette fenêtre peut être désactivé à partir du menu "Fenêtre" puis "Fondu".



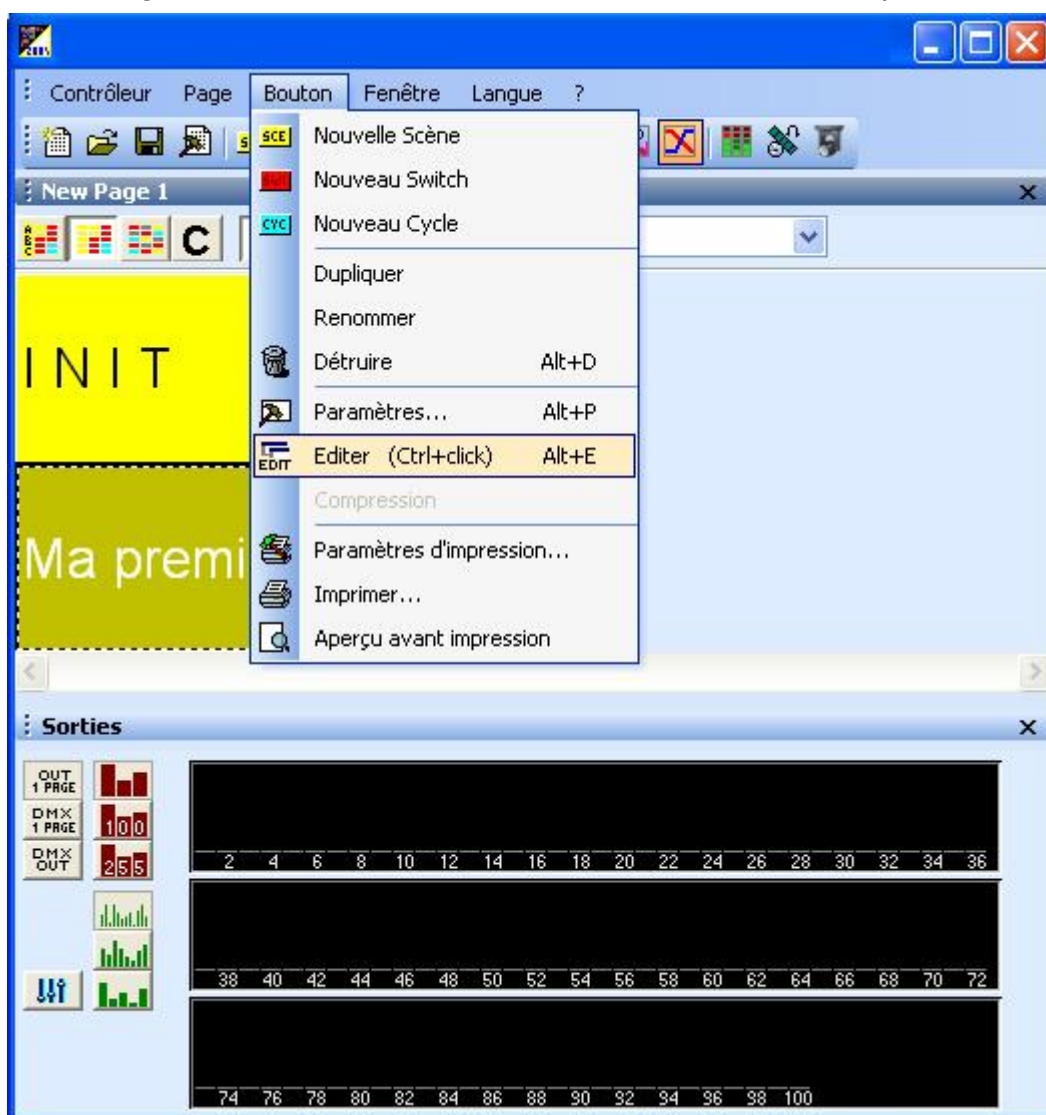
La fonction FONDU ne fonctionne pas sur les canaux programmés avec la fonction ON/OFF. Cela peut être très utile pour affecter le fondu uniquement à certains canaux de votre scène. Imaginez par exemple que vous souhaitiez réaliser un fondu entre deux positions avec vos projecteurs, tout en changeant de gobo instantanément, les canaux gobos doivent être programmés avec la fonction ON/OFF pour ne pas tenir compte des temps de fondu.

Résumé:

On différencie une "Scène" paramétrée en mode "transfert" grâce à un petit icône.	
Apparition d'une scène lors d'un transfert	
Disparition d'une scène lors d'un transfert	

4.3.3 Programmation d'un switch ou d'une scène

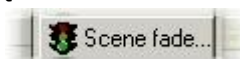
Maintenant que nous avons défini le rôle des boutons, passons aux choses sérieuses... Pour programmer un bouton, il suffit de cliquer dessus, puis d'activer la fonction "Editer" dans le menu "Bouton". Vous avez également une icône dans la barre d'outils à votre disposition.



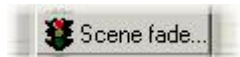
Vous accédez alors à la fenêtre de programmation de votre bouton : "Editeur".

Vous avez plusieurs outils à votre disposition. Ces outils fonctionnent comme des modules indépendants auxquels vous avez accès en cliquant sur les onglets en haut de l'éditeur.

NB : L'édition se fait-elle en "Aveugle" ou en "Live" ? Si le bouton est actionné dans la page (bouton enfoncé), l'édition est en "Live". Vous avez alors le contrôle des projecteurs. Dans ce cas, l'icône de l'éditeur représente un "Feu vert"



Si vous souhaitez modifier la programmation en "Aveugle", le bouton ne doit pas être actionné dans la page (bouton relâché). Dans ce cas, l'icône de l'éditeur représente un "Feu rouge".



Shift-clc permet de sélectionner un bouton sans l'actionner. A connaître ! si vous souhaitez lancer une édition immédiatement en "Aveugle". (Shift-clc veut dire maintenir la touche shift-majuscule enfoncée tout en cliquant).

Le passage de l'état "Live" à l'état "Aveugle", ou inversement, peut se faire directement depuis l'éditeur en cliquant sur le bouton : "Live --> Aveugle" ou "Aveugle --> Live".



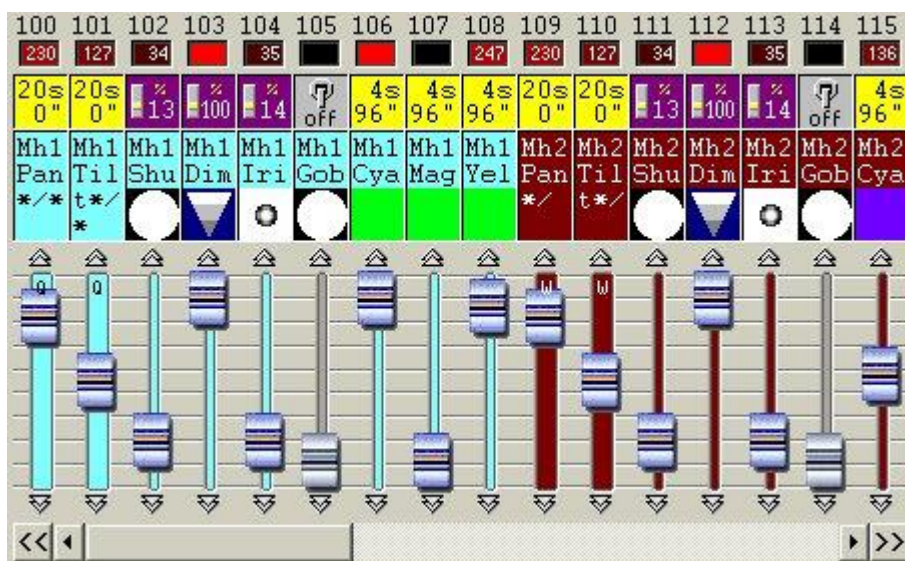
4.3.3.1 Présentation de "L'Editeur"

Dans la partie supérieure de "L'Editeur" se trouvent les différents modules. Bien sûr, vous êtes impatient de les découvrir. Le module "EasyTime" est le plus important et reste le seul véritable outil de contrôle de vos circuits dans le temps, c'est celui-ci qui est affiché en premier et qu'il faudra apprendre en priorité. Les autres modules vous permettent par exemple de programmer des chenillards, de faire un "follow spot" ou d'utiliser les fonctions MIDI.

Regardons maintenant bien attentivement la partie inférieure de "L'Editeur" où se trouvent, sous forme d'une fenêtre à défilement horizontal, tous les circuits accessibles sur la page active, (la page dont provient le bouton que vous êtes en train de programmer). Ces circuits sont ceux déclarés (et assignés) dans le patch de cette page...

Ce n'est donc pas la peine de vous énerver à trouver les circuits des Roboscans si vous éditez une "Scène" de la page des Mac 500...

Pour prendre des cas extrêmes, on peut dire qu'une page peut contenir au minimum 1 circuit, ou au maximum 2048 !

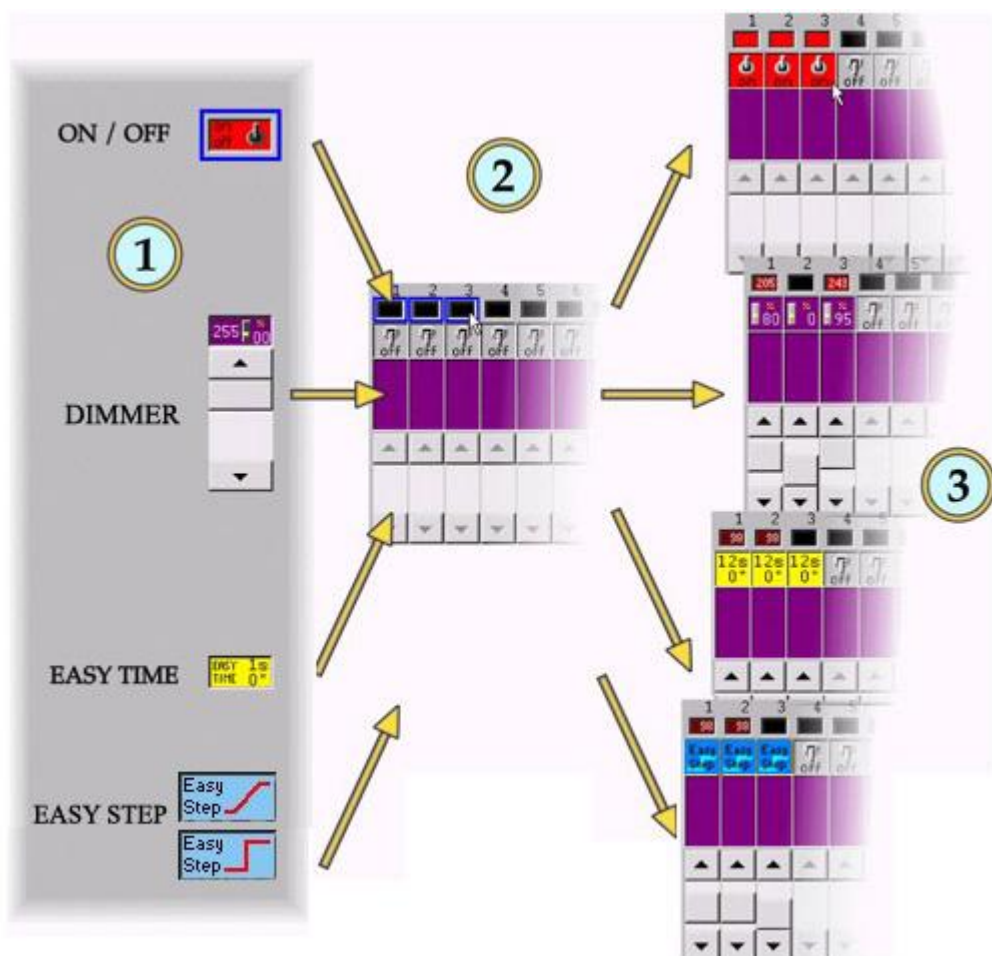


Chaque circuit est donc représenté sous forme d'un curseur, (fader), dont la position détermine l'intensité ou le niveau que vous voulez programmer. Au-dessus du curseur, se trouvent trois indicateurs de l'état du circuit. Vous serez enchanté de savoir, par exemple, que l'indicateur le plus grand va directement vous indiquer sous forme de mini-icône le gobo actif ou la couleur projetée ! De même en cliquant sur cet icône avec le bouton droit, un menu déroulant s'affiche avec pour contenu l'ensemble des presets disponibles sur le canal.

4.3.3.2 Comment utiliser "l'Editeur"

Pour utiliser l'éditeur, il faut choisir la fonction (1), puis l'appliquer aux témoins des circuits que vous souhaitez programmer (2)... Et voilà ! C'est fait ! (3)

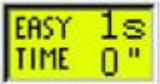
Chaque circuit prend un aspect qui montre clairement son type de programmation (3).



En résumé, nous observons les icônes suivants:

	Mode "ON"
	Mode "OFF"
	Mode "DIMMER"
	Mode "EASY STEP" avec fondu
	Mode "EASY STEP" sans fondu
	Mode "EASY TIME"

La fonction EasyTime n'est accessible que dans l'onglet "EasyTime", de même la fonction EasyStep n'est accessible que dans l'onglet "EasyStep".

La fonction On/Off. Elle sert à programmer un circuit en mode "ON" fixe tant que la scène est activée. On active le mode "ON" (état fixe à 100%) avec le bouton gauche de la souris. On active le mode "OFF" (état 0%) avec le bouton droit de la souris.	Quand un bouton est actif, ce dernier est entouré d'un cadre bleu  ON / OFF
La fonction gradateur. Elle sert à programmer un circuit à une valeur DMX fixe et ce, tant que la scène est activée. Par défaut cette valeur est au niveau minimum 0% mais peut bien sûr être modifiée. Par exemple, pour programmer plusieurs circuits à 50%, le plus simple est ainsi de mettre la fonction gradateur à 50% puis de cliquer sur les "témoins" des circuits choisis. Si vous programmez cette fonction avec le bouton droit de la souris, alors 2 curseurs apparaissent. Ils permettent de régler un niveau minimum ainsi qu'un niveau maximum entre lesquels la valeur DMX pourra varier si on utilise un FADER dans le bouton. Pour cela, nous devons programmer le FADER pour agir entre un niveau minimum et un niveau maximum.	 GRADATEUR
La fonction EasyStep. Le rack Easy Step permet de créer une scène avec de simples pas. Il est possible d'affecter des temps de fondu et de maintien pour chaque pas. Pour commencer, vous devez sélectionner la fonction désirée (avec ou sans fondu) puis la relier aux sorties DMX.	 EASY STEP
La fonction EasyTime. Elle sert à programmer une succession d'états pour un circuit qui va automatiquement évoluer lorsque le bouton sera activé. Le module EasyTime permet de programmer (et de visualiser) le déroulement de toutes les étapes pour tous les circuits programmés en mode "EasyTime".	 EASY TIME
La fonction copier / coller. Elle sert à recopier un ou plusieurs circuits sur d'autres circuits. Si vous avez par exemple réglé avec soin une couleur ou une valeur de stroboscope, il vous suffit de la copier puis de l'appliquer aux autres appareils.	 COPIER COLLER

- NB:
- Vous pouvez affecter les circuits un par un ou en affecter toute une série d'un coup en effectuant un "cliqué-glissé" sur les témoins des circuits.
 - Les fonctions "ON/OFF" et "Gradateur" permettent de programmer des états fixes. Pour programmer des variations d'intensité, de position, de couleur ou de focus sur votre bouton, il faudra impérativement affecter la fonction "EasyTime" et utiliser la feuille des temps EasyTime.
 - Pour affecter les fonctions disponibles à l'intérieur des modules (racks), le principe est le même. Vous devez en premier sélectionner ce que vous voulez affecter, puis cliquez sur le(s) témoin(s) des circuits.

4.3.3.3 Quelle est la différence entre les modes DIMMER et On/Off?

Par défaut, lors de votre première programmation d'une "Scène" ou d'un "Switch", tous les gradateurs sont en mode "OFF". Bien sûr, vous avez compris que "OFF" voulait dire éteint et que "ON" voulait dire : allumé !

Un circuit en mode "ON" ressemble beaucoup à un circuit en mode "gradateur" à 100% ; de la même façon un circuit en mode "OFF" ressemble beaucoup à un circuit en mode "gradateur" à 0%. Cependant il ya une différence fondamentale que nous expliquerons plus bas.

Dans le cas d'un transfert entre deux "Scène", les circuits en mode "ON" ou "OFF" basculeront d'un coup sec alors que les autres circuits vont aller progressivement à la valeur prévue.

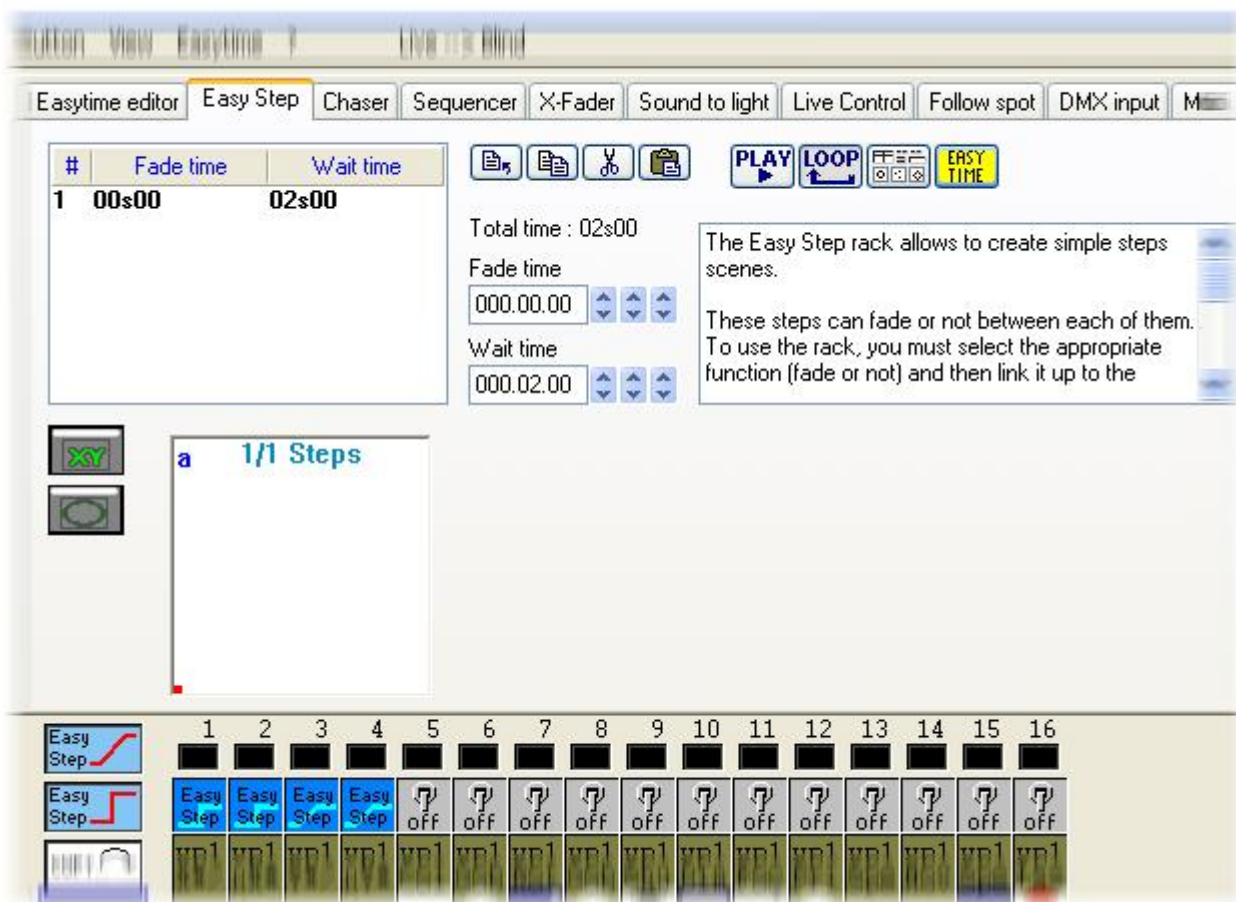
Dans le cas d'un "Switch", les circuits en mode "OFF" seront ignorés et donc inchangés.

Ex : Pour un spectacle ou un show sur une piste de danse, vous voulez faire un bel effet de décollage de fusée. Facile : vous utilisez des circuits en mode "ON" pour activer la machine à fumée, (à commande DMX) et les ventilateurs, (sur des relais DMX), tout en activant des gradateurs pour faire monter la lumière comme pour symboliser les flammes (avec un transfert). Le tout programmé sur une "Scène" intitulée "décollage" et c'est comme si vous y étiez...

	Dans une "Scène"	Dans un "Switch"
Fonction Gradateur	Le circuit est mis au niveau avec un éventuel transfert (fondu)	Le circuit est mis au niveau immédiatement
Fonction ON	Le circuit est mis à 100% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est mis à 100% immédiatement
Fonction OFF	Le circuit est mis à 0% immédiatement (sans transfert)	Le circuit est ignoré

4.3.3.4 EasyStep

Le rack EasyStep permet de créer une scène avec de simples pas.



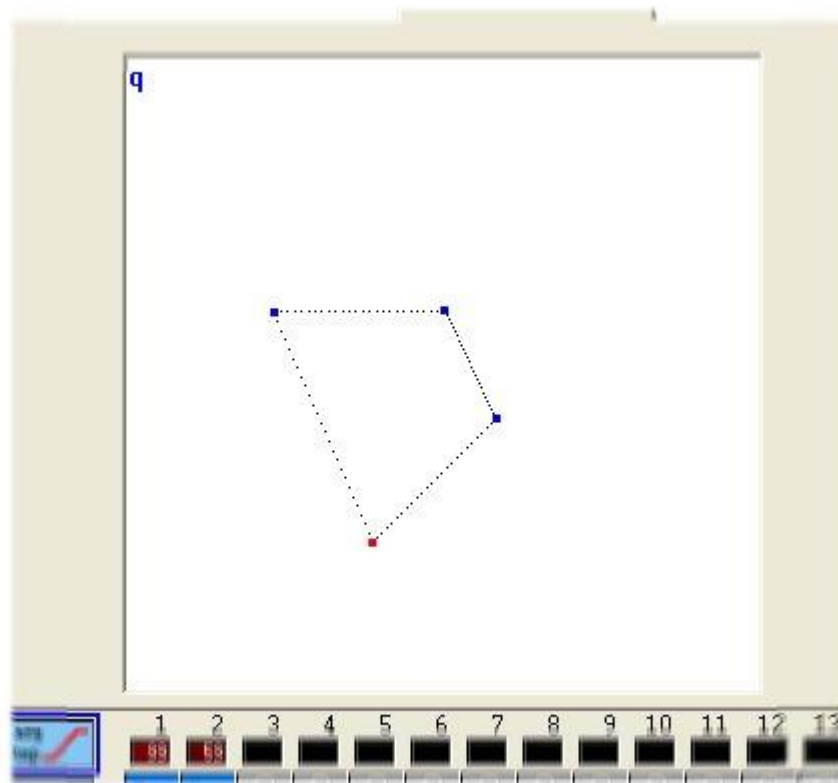
Il est possible d'affecter des temps de fondu et de maintien pour chaque pas. Pour commencer, vous devez sélectionner la fonction désirée (avec ou sans fondu) puis la relier aux sorties DMX.

	Fonction "EASY STEP" avec fondu
	Fonction "EASY STEP" sans fondu

Il est en effet probable que sur une scène effectuant un fondu sur les canaux Pan et Tilt de vos projecteurs vous souhaitiez conserver un passage rapide entre vos couleurs ou encore gobos à chaque pas. Pour cela, vous devez affecter la fonction avec fondu sur les canaux de mouvements et la fonction sans fondu sur les canaux désirés.

Comme dans EasyTime, nous retrouvons une zone de mouvement pour chaque projecteur. Celle-ci va nous permettre de créer facilement les mouvements souhaités...Ici, vous ne pourrez pas utiliser les mouvements préenregistrés tels que cercle, polygone...

Si vous utilisez "Easy Step" sur des canaux Pan&Tilt vous pouvez voir la zone ci-dessous en dessous de la liste des pas.



Chaque point peut être déplacé individuellement avec la souris. Vous pouvez sélectionner un pas en cliquant sur le point correspondant dans la zone de mouvement ou encore en le sélectionnant directement dans la liste des pas.

Chaque pas dispose d'un temps de fondu et d'un temps de maintien. Lors de la création d'un nouveau pas, les temps de fondu et de maintien (ainsi que les valeurs DMX) sont identiques au pas précédent : il s'agit en fait d'une copie du pas précédent.

Il est très facile d'affecter les temps de fondu et de maintien pour chaque pas, il suffit d'utiliser les deux casiers correspondants (voir ci-dessous).



Plusieurs outils sont disponibles : insérer, copier, couper, coller un pas. Vous pouvez aussi spécifier si la scène boucle ou non ainsi que la transformer en séquence EasyTime afin d'utiliser le rack pour d'autres circuits par exemple.



4.3.3.5 EasyTime

4.3.3.5.1 Comment utiliser "EasyTime"



Easy Time est un outil avancé dont l'utilisation doit être réservée à la création de mouvements non-rectiligne (cercle, courbe...). Si vous souhaitez créer de simples pas, il est préférable d'utiliser easy Step.

Le module "EasyTime" se présente comme un tableau (ressemblant à EXCEL) illustrant toutes les valeurs de chacun des circuits dans le temps. Les circuits sont sur l'axe horizontal et le temps qui défile, sur l'axe vertical. Nous avons nommé ce tableau la "Feuille des temps". La "Feuille des temps" représente donc l'ensemble des évolutions de tous les circuits de la page à partir du moment où la "Scène" (ou le Switch) correspondante est activée.

Même si chaque "Scène" ou "Switch" a accès à "l'Editeur" et donc, au module "EasyTime", il est très important de bien comprendre que chaque bouton possède sa propre "Feuille des temps".

0m00s00	255	0	0	0	0	90	255	165
0m01s00	0	255	0	0	55	145	200	110
0m02s00	0	0	255	0	110	200	145	55
0m03s00	0	0	0	255	165	255	90	0
0m04s00								

Chaque ligne exprime un instant donné depuis le moment où le bouton a été activé.

Pour rendre un temps actif, c'est à dire de visualiser ce qui va se passer à un certain temps, il suffit de positionner la feuille des temps de manière à ce que la ligne d'édition - (la ligne jaune) - soit positionnée sur le temps en question. C'est un peu comme une bande magnétique où il faut dérouler la bande en face de la tête de lecture (qui est fixe), pour écouter (ou enregistrer), le moment qui nous intéresse. A l'instant où l'on actionne une "Scène" ou un "Switch", la feuille des temps associée à ce bouton est lue depuis la ligne 000'00"00 jusqu'à la dernière ligne contenant une information.

Pour vous rendre la vie plus facile, le logiciel intègre des outils très performants comme la fonction "Fade" ou les fonctions "Couper/Coller/Insérer".

Un peu de pratique...

Vous cliquez sur la fonction "EasyTime" et vous affectez tous les circuits que vous souhaitez piloter en "EasyTime", (avec un cliqué-glissé sur les témoins). A partir de ce moment, vous n'avez plus qu'à dérouler la feuille des temps jusqu'au moment souhaité et déterminer la valeur du circuit à ce moment précis. Et pour déterminer la valeur ? Il vous suffit de déplacer le potentiomètre ! La valeur s'affiche dans la case concernée, c'est à dire à l'intersection de la ligne jaune horizontale et de la colonne du circuit concerné.



Il est nécessaire de positionner le curseur sur la ligne correspondant au temps total souhaité pour votre séquence EasyTime avant d'affecter la fonction sur les circuits. Par exemple, pour une séquence de 10s, nous positionnons le curseur (ligne en surbrillance jaune) sur la ligne 00m10s00 et ensuite nous affectons la fonction EasyTime.

S'il existe des cases blanches entre le dernier moment précédemment programmé et celui que vous êtes en train de programmer, alors le logiciel vous interroge sur la marche à suivre :

- Faut-il prolonger la précédente valeur jusqu'au moment présent ?
- Faut-il passer progressivement de l'ancienne valeur à la nouvelle ?
- Faut-il appliquer la nouvelle valeur depuis la dernière case programmée ?

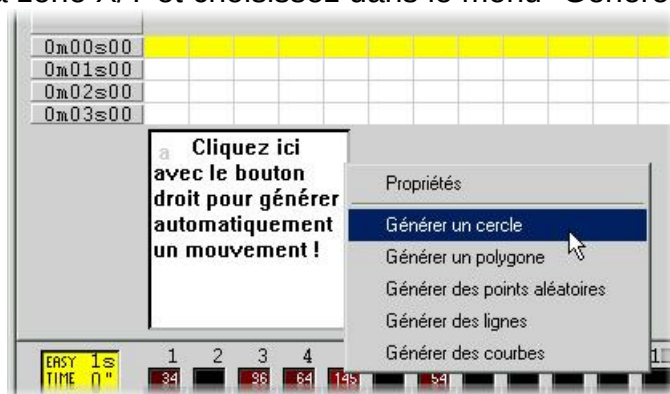
Type, en cliquant sur le numéro d'une colonne Easy Time on ouvre le menu suivant :



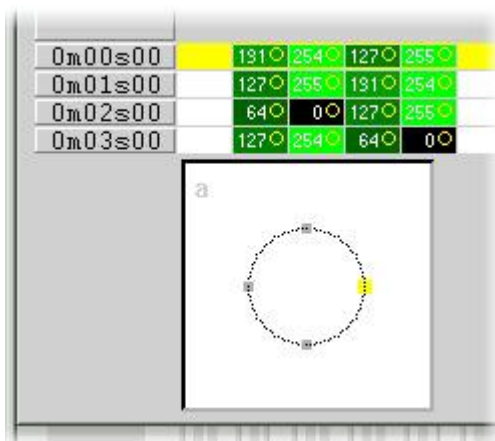
Ce menu permet de modifier le type d'enchaînement entre les pas. On peut ainsi sélectionner un enchaînement suivant le tempo de la musique ou encore un enchaînement de pas à pas.

Si vous utilisez des projecteurs asservis, le logiciel intègre des fonctions extrêmement simples et rapides pour construire des mouvements vectoriels complexes.

Le premier mouvement intéressant à réaliser est le cercle. Pour cela, cliquez avec le bouton de droite n'importe où dans la zone X/Y et choisissez dans le menu "Générer un cercle".



Automatiquement un cercle apparaît et EasyTime vous affiche des cellules vertes avec les valeurs X/Y des points de référence.

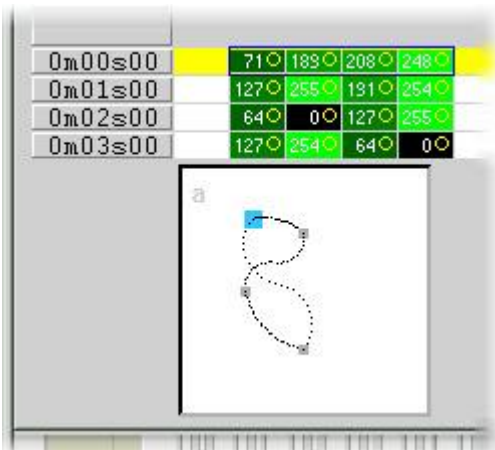


Par défaut, le cercle est construit à partir de 4 points. Pour déplacer un des points, plusieurs méthodes sont possibles :

- Ajuster un des circuits X/Y avec le curseur (pas très pratique pour choisir sa position).
- Appuyez sur le raccourci clavier du projecteur tout en bougeant la souris.
- Cliquer précisément sur le point et déplacez-le avec la souris.

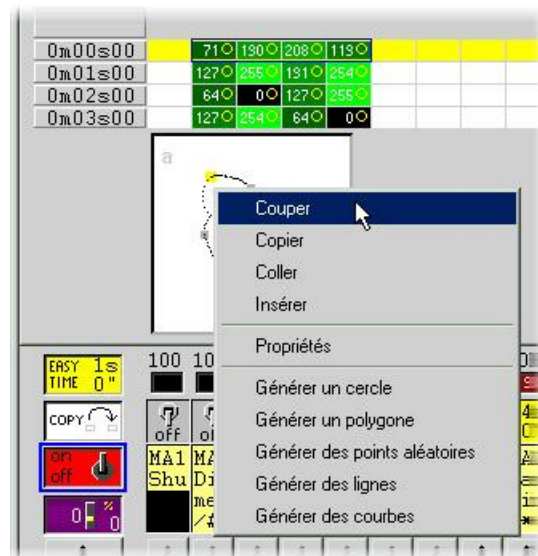
Première constatation, le déplacement d'un point se fait en temps réel sur le projecteur !

Deuxième constatation, le logiciel recalcule en temps réel la forme avec la meilleure courbe passant par les points de référence. C'est donc bien un mouvement vectoriel !



Pour ajouter ou supprimer un point de référence, plusieurs méthodes sont possibles :

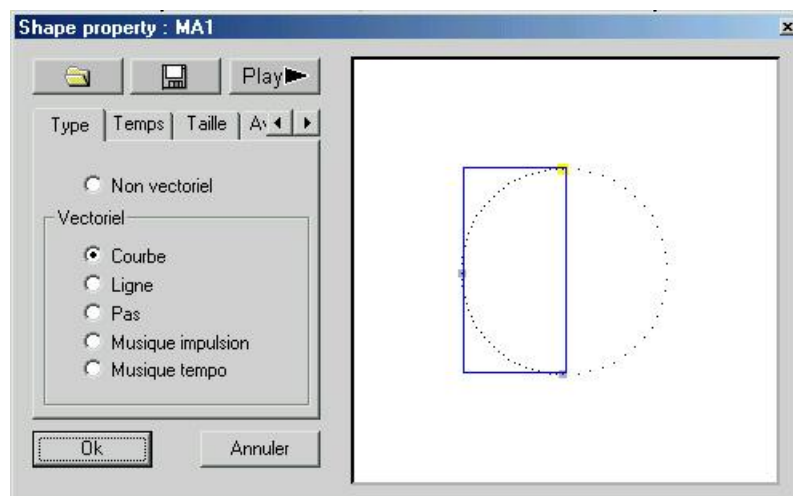
- Sélectionner dans le tableau EasyTime les cellules du point de référence (2 cellules ou 4 cellules si le projecteur possède des micropas) puis utiliser les fonctions Couper, Copier ou Insérer.
- Cliquer précisément sur le point avec le bouton de droite et choisissez dans le menu la fonction Couper, Copier ou Insérer.



Les mouvements vectoriels peuvent être de 3 types différents :

- mouvement en courbe (exemple : cercle)
- mouvement en ligne (exemple : triangle)
- mouvement en positions (passage sec d'un point à un autre)

Ces réglages se font dans la fenêtre "propriétés" où vous trouverez de nombreuses autres fonctionnalités (réglage taille en temps réel, choix de l'échelle de temps, sauvegarde et ouverture des fichiers formes...).



NB :

- Un circuit fonctionnant avec un mouvement vectoriel dans EasyTime se reconnaît par des cellules de couleur verte. A l'inverse, des cellules en rouge montrent que le circuit fonctionne en mode non vectoriel.
- Dans un même bouton, un projecteur ne peut avoir qu'un seul type de mouvement vectoriel (courbe ou ligne ou positions...). Toutefois, il est possible de convertir les circuits en "non vectorisé" sur lequel il est possible de modifier n'importe quelle cellule.

"EasyTime" : La fonction "Fade"

La fonction "Fade" permet de définir un Fondu entre deux cellules "EasyTime" en calculant des valeurs intermédiaires. Elle est utilisable seulement pour les cellules fonctionnant en mode "non vectoriel" (cellules en rouge).

Pour utiliser la fonction "Fade", il faut d'abord sélectionner le bloc de cellules (verticales) à recalculer puis, cliquer sur le bouton "Fade". Vous avez alors le choix entre deux procédés de fondu :

- soit un fondu "linéaire" qui fait une progression constante depuis la première cellule sélectionnée jusqu'à la dernière. Les cellules intermédiaires sont alors totalement recalculées.
- soit un fondu "fragmenté", qui tient compte des cellules intermédiaires ; ce procédé recalcule autant de fondus intermédiaires qu'il y a de lignes.

NB : Le fondu peut s'appliquer d'un coup à plusieurs circuits ! Pour cela, il suffit de sélectionner des cellules sur plusieurs colonnes.

"EasyTime" : La fonction "Play"

Vous pouvez bien sûr utiliser à tout moment le bouton "Play" pour visualiser le déroulement de votre programmation, (ou au contraire l'arrêter).

Lorsque vous éditez un bouton après avoir cliqué dessus, la fonction "Play" est obligatoirement active puisque le bouton est lui-même actif... Même si la programmation est courte, (voire inexistante dans le cas d'une première programmation), le bouton play est forcément actif par défaut puisque vous l'avez enclenché en activant le bouton.

Lorsque vous éditez un bouton après l'avoir sélectionné sans l'avoir enclenché (shift-clic), la fonction "Play" est obligatoirement inactive puisque le bouton est lui-même inactif...

Lorsque vous déplacez (déroulez) la feuille des temps, la fonction "Play" est automatiquement inactive : c'est normal car sinon, à chaque déplacement, la feuille se déroulerait à nouveau automatiquement jusqu'à la fin.

NB : Si vous voulez travailler sur la feuille des temps, vous devez désactiver la fonction "Play".

"EasyTime" : La fonction "Loop"

Lorsque la fonction "LOOP" est activée, la feuille des temps est lue en boucle. Si la fonction "LOOP" est désactivée, la feuille des temps ne sera lue qu'une fois, et chaque circuit restera figé à sa dernière valeur spécifiée dans la feuille des temps. Dans le cas où la fonction "LOOP" est activée, la feuille des temps sera lue en permanence. Cette lecture, qui recommencera depuis le début à chaque fin de programmation, durera tant que le bouton sera activé.

NB :

- Si la programmation "EasyTime" a la même durée pour tous les circuits, (ils se terminent tous sur la même ligne), alors les boucles se répéteront toujours identiques à elles-mêmes ; si à un instant donné de la feuille des temps deux circuits passent par la même valeur, 2 heures (et quelques minutes ou secondes) plus tard, ils repasseront simultanément à cette valeur ; les circuits sont toujours synchrones.
- Si la programmation "EasyTime" n'a pas la même durée pour tous les circuits, (ils ne se terminent pas tous sur la même ligne), alors les boucles ne se répéteront pas au même moment ; chaque circuit va suivre sa propre évolution et recommencer sa programmation "EasyTime" indépendamment des autres circuits ; chaque circuit se comporte comme s'il avait sa propre boucle et se trouve totalement désynchronisé des autres.
- Cette fonction est extrêmement puissante ; dans le cas de circuits désynchronisés (avec des temps de programmation "EasyTime" différents), on obtient des combinaisons qui semblent aléatoires, ce type de combinaisons sera idéal pour animer des guirlandes, un plafond ou un solo de batterie.

4.3.3.6 Les "Racks"

Le logiciel propose des fonctions avancées pour l'édition de scènes ou de switches : les "racks". Ces racks permettent de réaliser rapidement des effets de toutes sortes. Voici une présentation rapide de leurs fonctionnalités :

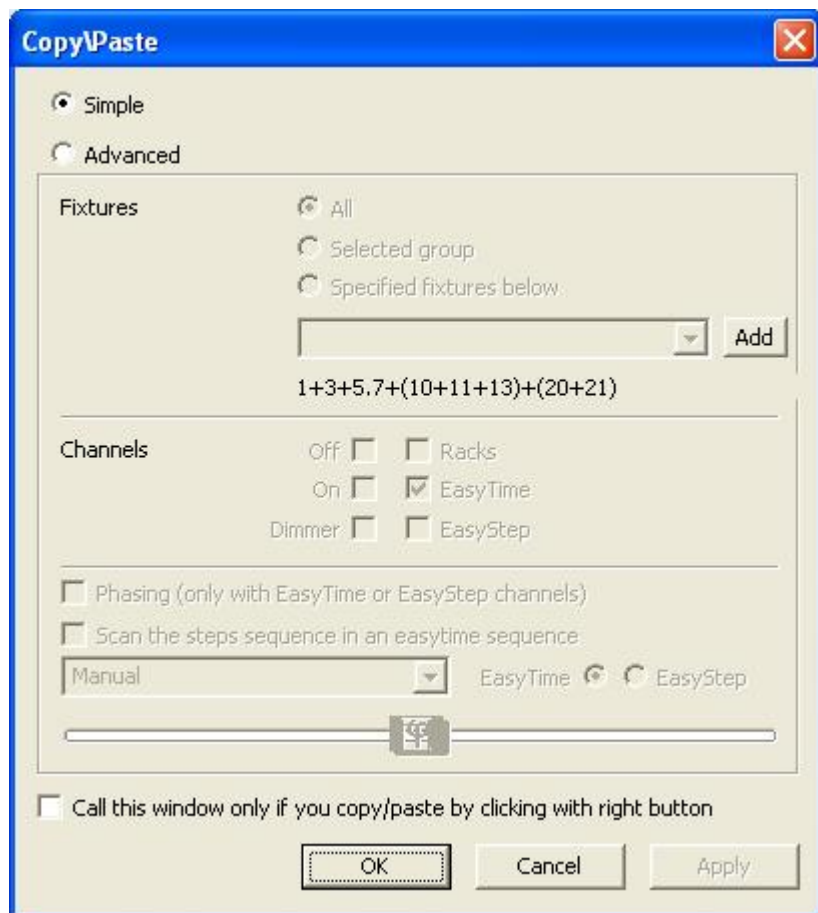
- CHENILLARD : permet de réaliser un chenillard avec vitesse variable sur 16 circuits au maximum
- SEQUENCEUR : vous avez le choix entre une multitude de séquences préprogrammées sur le nombre de circuits voulu (16 au maximum)
- ONDULEUR : permet un fondu enchaîné simple (2 à 16 circuits), possibilité de régler la vitesse et le fondu entre chaque voie
- MODULATEUR : permet de commander les circuits en fonction du son (basse, médium, aigu)
- CONTROLEUR : permet le contrôle de circuits avec la souris ou un joystick, possibilité d'enregistrer une séquence
- FOLLOW SPOT : permet de "caler" le déplacement de projecteurs esclaves sur le déplacement d'un projecteur maître (très utile pour effectuer une poursuite avec plusieurs projecteurs)
- ENTREE DMX : permet de commander des circuits à l'aide d'un appareil DMX externe (nécessite l'option DMX IN)
- MIDI : permet de commander des circuits à l'aide d'un appareil MIDI externe



Les fonctions entrée DMX nécessitent l'option SLMEV (interface USB-DMX IN).

4.3.3.7 Copier/Coller

Cette outil est disponible avec les racks "EasyTime" et "EasyStep". Avec ce nouvel outil, il est désormais possible de copier puis coller une séquence vers un ou plusieurs projecteurs. Lorsque votre séquence est prête à être coller aux autres projecteurs, vous devez cliquer sur le bouton "COPY" (dessous le bouton "EasyTime" ou "EasyStep") et ensuite sélectionner les canaux à copier. La fenêtre suivante apparaît alors:



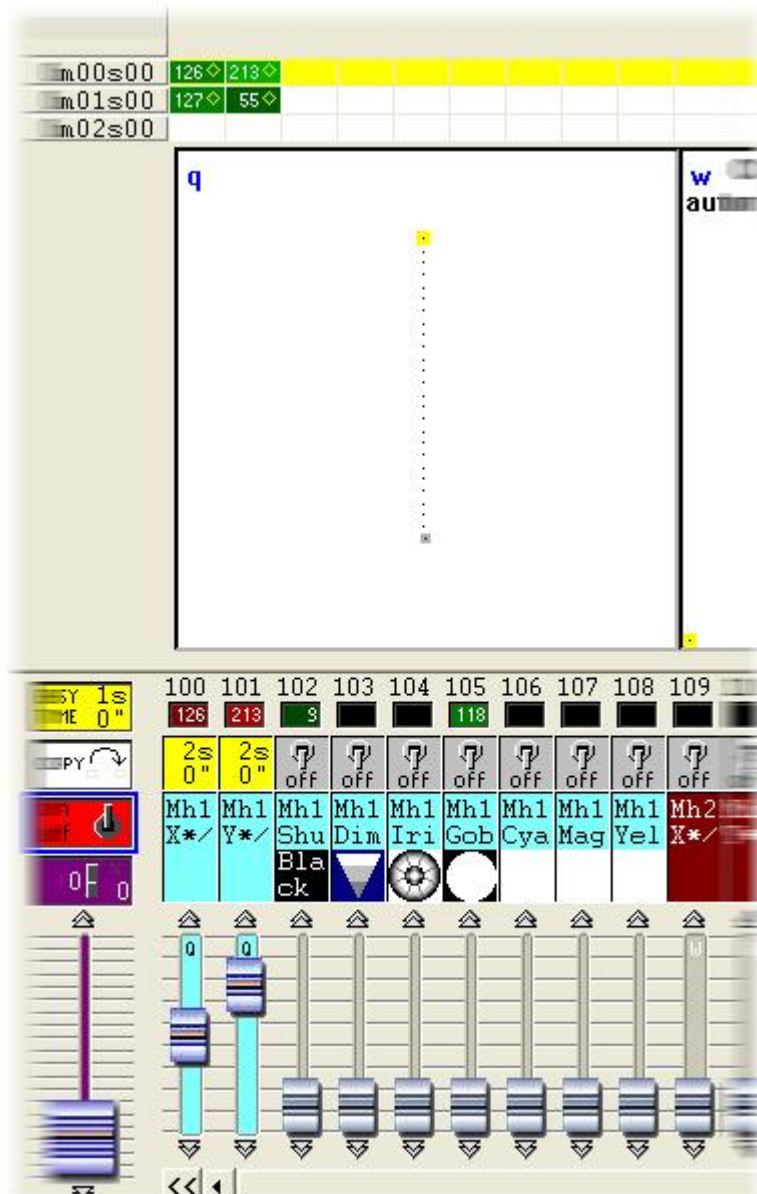
L'option "Simple" est sélectionnée par défaut et signifie que les canaux copiés seront collés sur le projecteur sélectionné. Si vous désirez copier ces canaux sur plusieurs projecteurs, vous devez sélectionner l'option "Avancés" et ensuite sélectionner les projecteurs. Trois options sont disponibles:

- Tous : la séquence sera collée à tous les projecteurs du même type
- Groupe sélectionné : la séquence sera copiée aux projecteurs du groupe sélectionné
- Appareils spécifiés ci-dessous : les projecteurs peuvent être sélectionnés un par un

L'outil "phasing" permet de créer rapidement un effet de "vague" avec vos projecteurs ou encore un effet arc en ciel avec des changeurs de couleurs. Cet outil n'est en fait qu'un outil de copier/coller et permet de copier les canaux d'un projecteur vers un ou plusieurs autres projecteurs de la même page. Cependant, une option permet d'insérer un délai entre chaque projecteur.

Comment créer un effet de "vague" ou d'arc en ciel avec vos projecteurs

Nous allons voir ensemble comment programmer un effet de "vague". Dans un premier temps, nous devons créer un mouvement de tilt sur notre premier projecteur. Nous cliquons avec le bouton droit de notre souris dans la zone de déplacement et nous sélectionnons "Générer des lignes" avec 2 points. Nous déplaçons alors les deux points afin d'obtenir un mouvement de tilt avec 50% sur les caux Pan (voir ci-dessous):

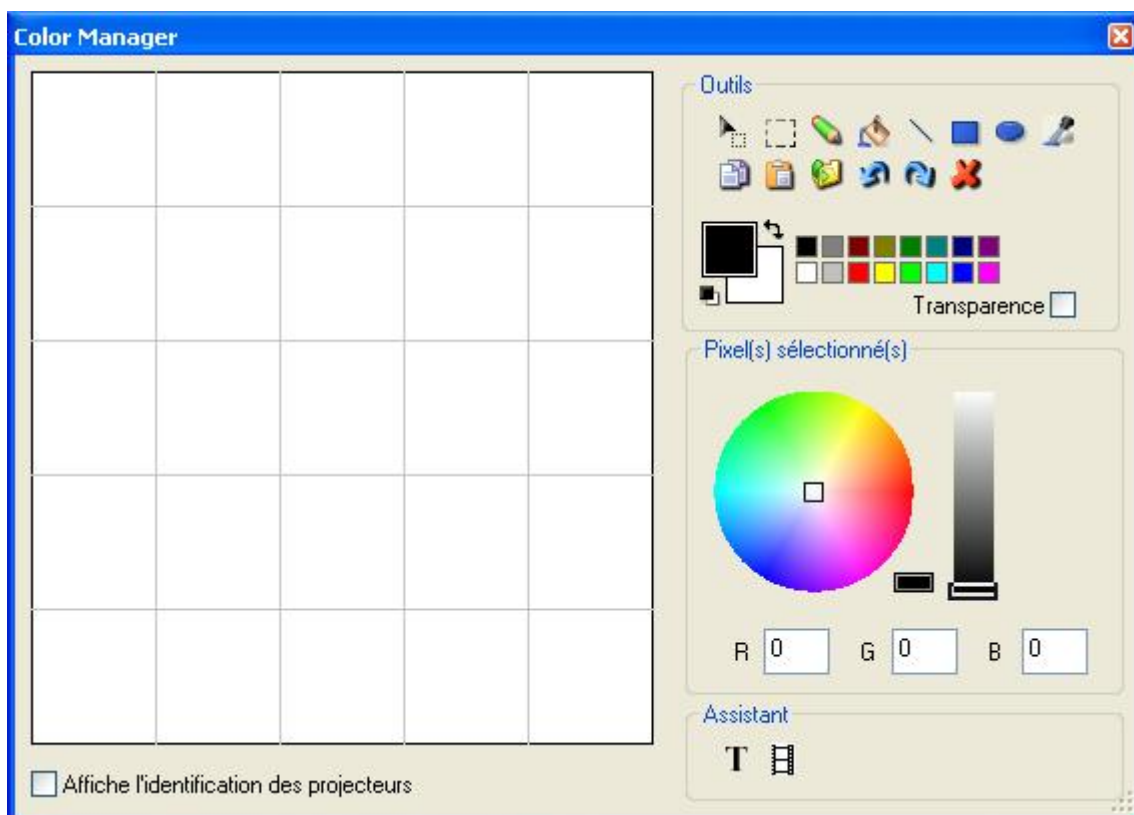


Une fois terminé, nous pouvons copier les canaux "PAN&TILT" et les coller sur un projecteur. "La fenêtre "Copier/Coller" apparaît alors et nous devons sélectionner "Avancés" pour accéder à la fonction "Phasing". Nous devons ensuite sélectionner le type de "Phasing" que nous allons utiliser:

- Manuel : nous spécifions le délai manuellement avec le curseur
- Les autres options sont divers délais calculés en fonction du nombre de projecteurs sélectionnés

4.3.3.8 Color Manager

L'outil "Color Manager" est simplement un éditeur de couleurs pour projecteurs RGB or CMY. Il permet de créer aussi bien des scènes statiques que dynamiques très facilement. Imaginez que vous souhaitiez afficher une image ou du texte sur un mur de LEDs, "Color Manager" est l'outil idéal pour y parvenir. Pour ouvrir "Color Manager", cliquez sur un canal RGB ou CMY de vos projecteurs avec le bouton droit de la souris. Plusieurs fonctions sont disponibles, voyons maintenant comment les utiliser:



Les fonctions de base

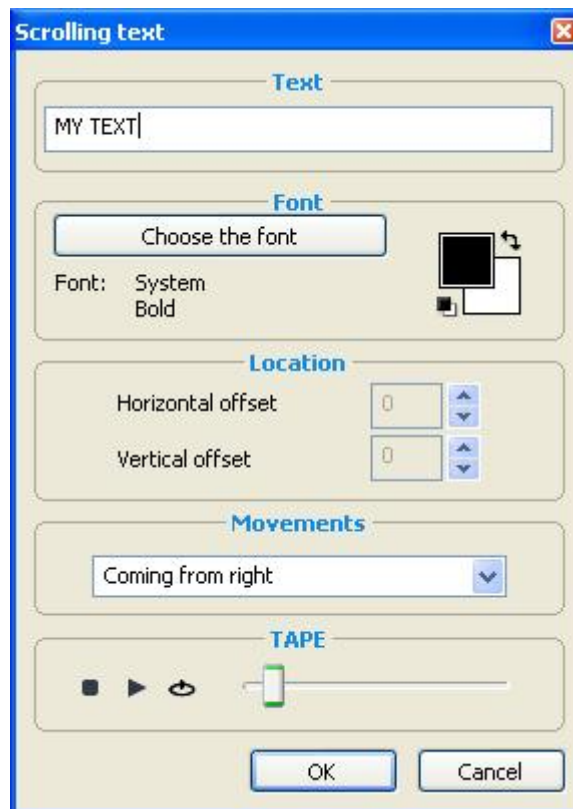
Toutes les fonctions de bases sont situées dans la zone "Outils". Vous pourrez utiliser les principales fonctions disponibles dans un éditeur d'images et affecter une couleur à vos projecteurs de manière très simple et rapide. Chaque projecteur est représenté par un carré dans la zone blanche située sur la gauche de la fenêtre. Vous pouvez afficher le nom de chaque projecteur en cliquant sur "Affiche l'identification des projecteurs". Voici les outils disponibles:

- Sélectionne un pixel et sélectionne une zone: le premier permet de sélectionner les projecteurs un par un et le second plusieurs simultanément
- Crayon et pot de peinture: pour remplir un ou plusieurs pixels avec une couleur
- Ligne, Rectangle, cercle: pour dessiner une ligne, un rectangle ou un cercle
- Pipette: pour sélectionner le couleur d'un pixel
- Copier, Coller: pour copier ou coller un pixel
- Insérer une image: pour dessiner une image (BMP, JPG...) avec vos appareils

Vous devez utiliser la palette de couleur pour changer la couleur du pixel sélectionné. Vous pouvez aussi entrer les valeurs RGB manuellement.

Editeur de texte

L'éditeur de texte permet d'écrire un texte sur une matrice d'appareils. Vous pouvez créer aussi bien du texte statique qu'en mouvement, choisir la couleur de fond, la police... Cliquez sur le bouton "T" pour lancer la fenêtre suivante.



Ici, vous devez entrer votre texte ainsi que choisir une police et une couleur. Vous pouvez spécifier la couleur du texte et celle du fond. Il est aussi possible de déplacer votre texte verticalement et horizontalement à l'aide des contrôles "Offset horizontal" et "Offset vertical". Ensuite si vous souhaitez animer votre texte, vous devez sélectionner le type d'animation à partir de la liste située dans la zone "Mouvements". Le curseur de la zone "TAPE" permet de changer la vitesse de l'animation.

4.3.4 Comment modifier la taille, l'intensité ou la vitesse de ma scène?

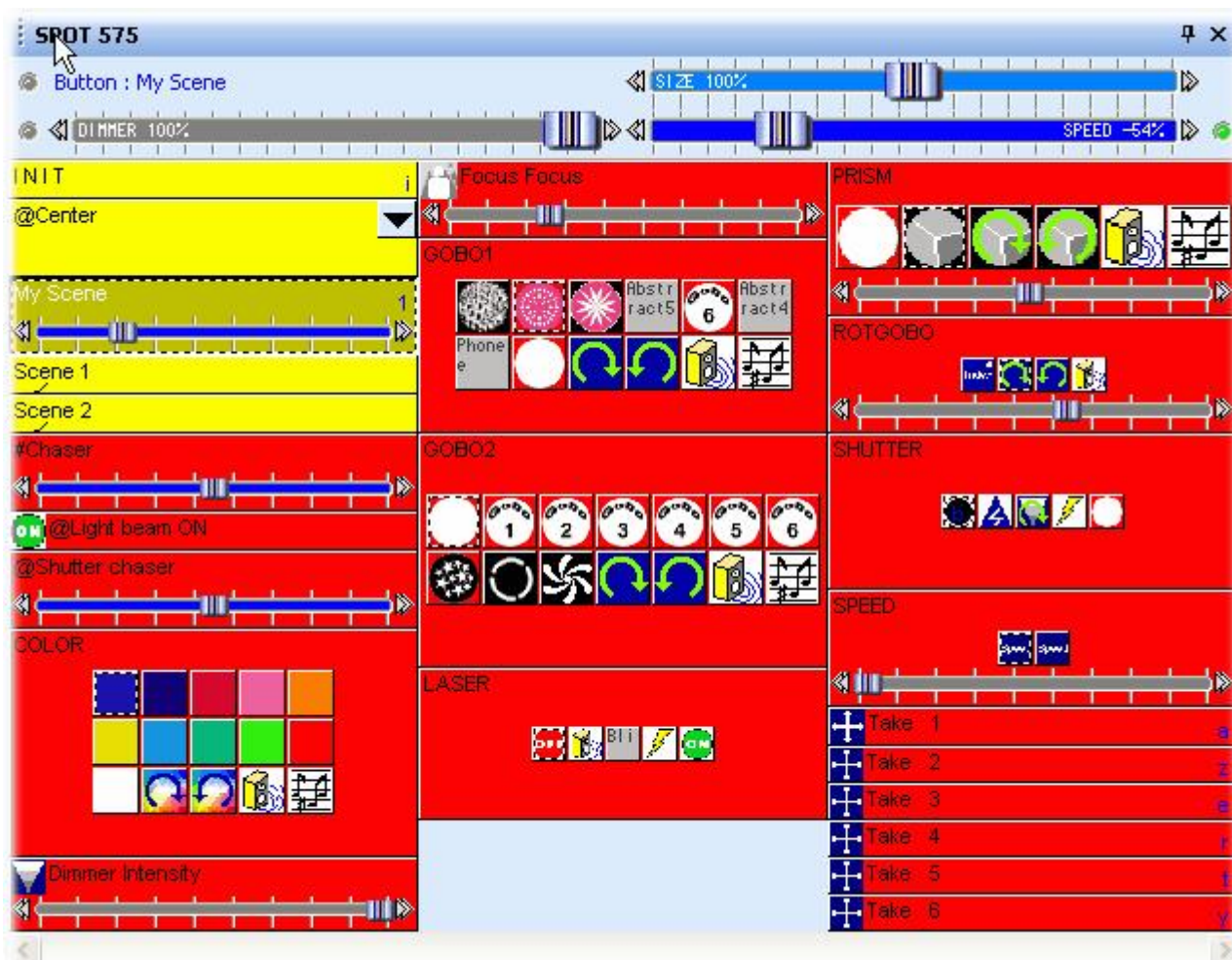
Nous avons vu dans le chapitre précédent qu'il était possible de dessiner un "FADER" sur un bouton: scène ou switch. Ces faders peuvent avoir 3 fonctions différentes: VITESSE, DIMMER et TAILLE. Chaque bouton peut avoir son propre fader. Les fonctions DIMMER et VITESSE peuvent aussi être globales à une page. Voyons maintenant comment utiliser ces 3 fonctions:

Dans un premier temps, il est important de voir comment activer ces fonctions. Si vous souhaitez utiliser les fonctions VITESSE et DIMMER, vous allez devoir autoriser ces fonctions sur les canaux de votre page. Pour cela, rendez-vous dans l'onglet "Circuits" de la fenêtre "Page paramètres...". Cliquez sur "Paramètres..." dans le menu "Page" pour ouvrir la fenêtre.

La fonction vitesse

Si vous souhaitez modifier la vitesse de votre séquence (Easy Time ou Easy Step) en temps réel, vous devez utiliser la fonction VITESSE. L'intérêt principal est que vous n'aurez pas à modifier (éditer) votre scène. Tous les changements effectués avec cette fonction ne sont pas sauvegardés. La position du fader est bien entendu sauvegardée, mais vous pouvez revenir à la vitesse initiale en ramenant celui-ci à sa position d'origine.

Vous pouvez afficher les faders sur les boutons ou bien utiliser la barre d'outils: "Live bouton". En utilisant la barre d'outils, vous économisez de l'espace dans votre page. Le dessin des faders double la taille des boutons et peut être handicapant sur des écrans de petite taille. De plus la barre d'outils permet d'utiliser les 3 fonctions: VITESSE, DIMMER et TAILLE. Pour afficher la barre d'outils, cliquez sur "Barre d'outils 'Live' bouton" à partir du menu "Page-Afficher" ou bien en sélectionnant la barre d'outils à partir du menu accessible par clic droit sur la barre de titre de votre page.

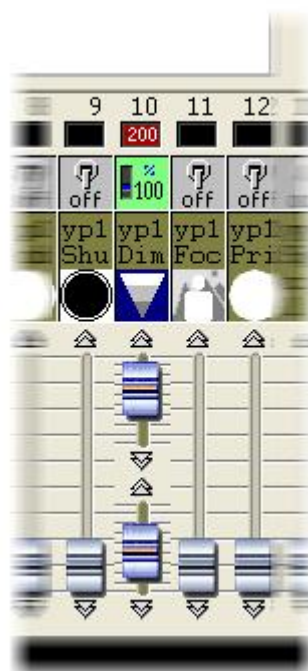


La fonction Dimmer

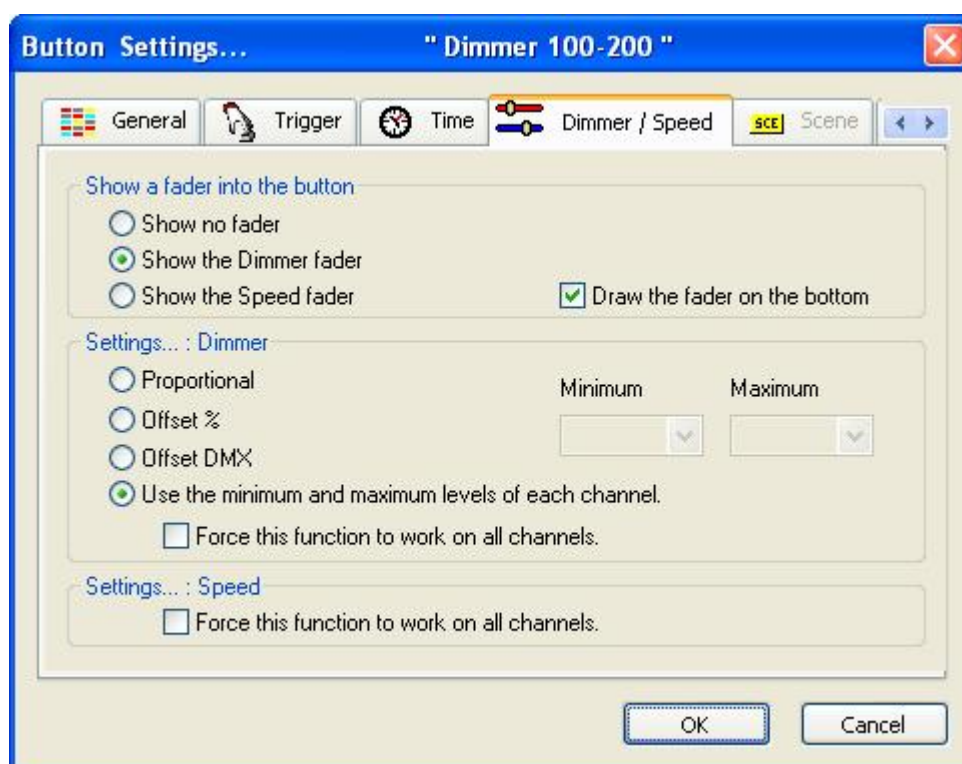
Cette fonction permet de modifier le niveau DMX de certains canaux dans un bouton en temps réel. Si la librairie de votre projecteur est complète, vous devriez pouvoir utiliser cette fonction sur les canaux Dimmer, Zoom, Iris, Focus... Vous pourrez alors modifier l'intensité de ces circuits sans éditer les boutons.

Cette fonction est aussi très intéressante pour de l'éclairage traditionnel (PAR...) afin de modifier l'intensité lumineuse en temps réel.

Voyons comment utiliser cette fonction sur un canal dimmer en créant un switch permettant de faire varier l'intensité de notre dimmer de 100 à 200 (valeurs DMX). Ceci est une fonction intéressante dans le cas où le dimmer est situé sur un canal shutter (entre strobe et backout par exemple). Une fois votre nouveau switch créé, cliquez sur "Editer" à partir du menu "Bouton". Ensuite, sélectionnez la fonction "Dimmer" et glissez là sur vos circuits en cliquant avec le bouton droit de la souris pour affecter 2 niveaux (minimum et maximum). Une fois les 2 valeurs programmées, le canal apparaît comme ci-dessous:



Fermez maintenant l'éditeur en sauvegardant les modifications. Le switch est prêt à être utilisé et vous pouvez maintenant lui ajouter la fonction DIMMER. Pour cela, rendez vous dans l'onglet "Dimmer/Vitesse" de la fenêtre "Bouton Paramètres...". Pour commencer, sélectionnez "Afficher le curseur Dimmer" pour activer la fonction. Cliquez sur "Dessiner le curseur en dessous" si vous souhaitez que celui-ci apparaisse sous le nom du bouton. Ensuite, sélectionnez "Utiliser les niveaux minimum et maximum de chaque circuit" pour que votre curseur fasse varier l'intensité entre 100 (minimum programmé) et 200 (maximum). Voir fenêtre ci-dessous:



La fonction taille

Cette fonction permet de modifier la taille d'un mouvement rapidement. Imaginez une scène réalisant un mouvement de TILT avec vos projecteurs. Si vous souhaitez modifier l'amplitude du mouvement sans éditer votre scène, alors la fonction TAILLE est idéale. Utilisez le fader TAILLE à partir de la barre d'outils 'Live' bouton afin d'effectuer des changements en temps réel.

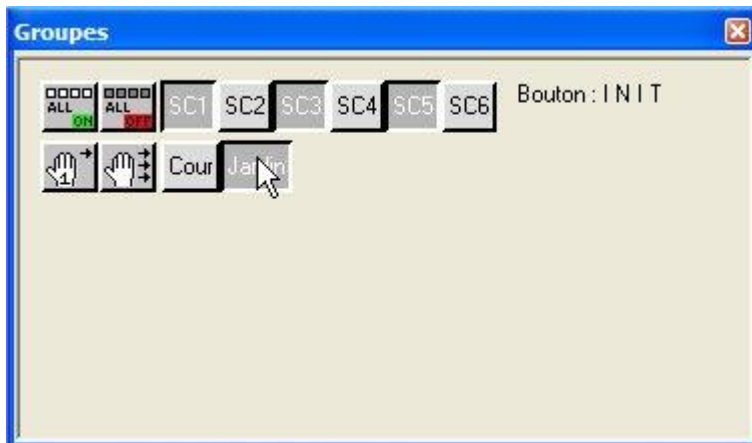


Les fonctions DIMMER et VITESSE peuvent être utilisées comme paramètres globaux pour vos pages. Pour cela, vous devez utiliser la barre d'outils: "Live Page". Cliquez sur "Barre d'outils 'Live' page" à partir du menu "Page-Afficher", ou à partir du menu accessible en cliquant avec le bouton droit de votre souris sur la barre de titre de votre page. Attention: les changements effectués dans cette barre d'outils sont prioritaires sur les autres contrôles.

4.3.5 Les groupes

Avec ce nouvel outil, il est maintenant possible de créer des groupes de projecteurs dans une page. Vous allez ainsi pouvoir réduire considérablement le temps de programmation ainsi que le temps d'accès aux diverses fonctions de chacun de vos projecteurs pour une utilisation en LIVE.

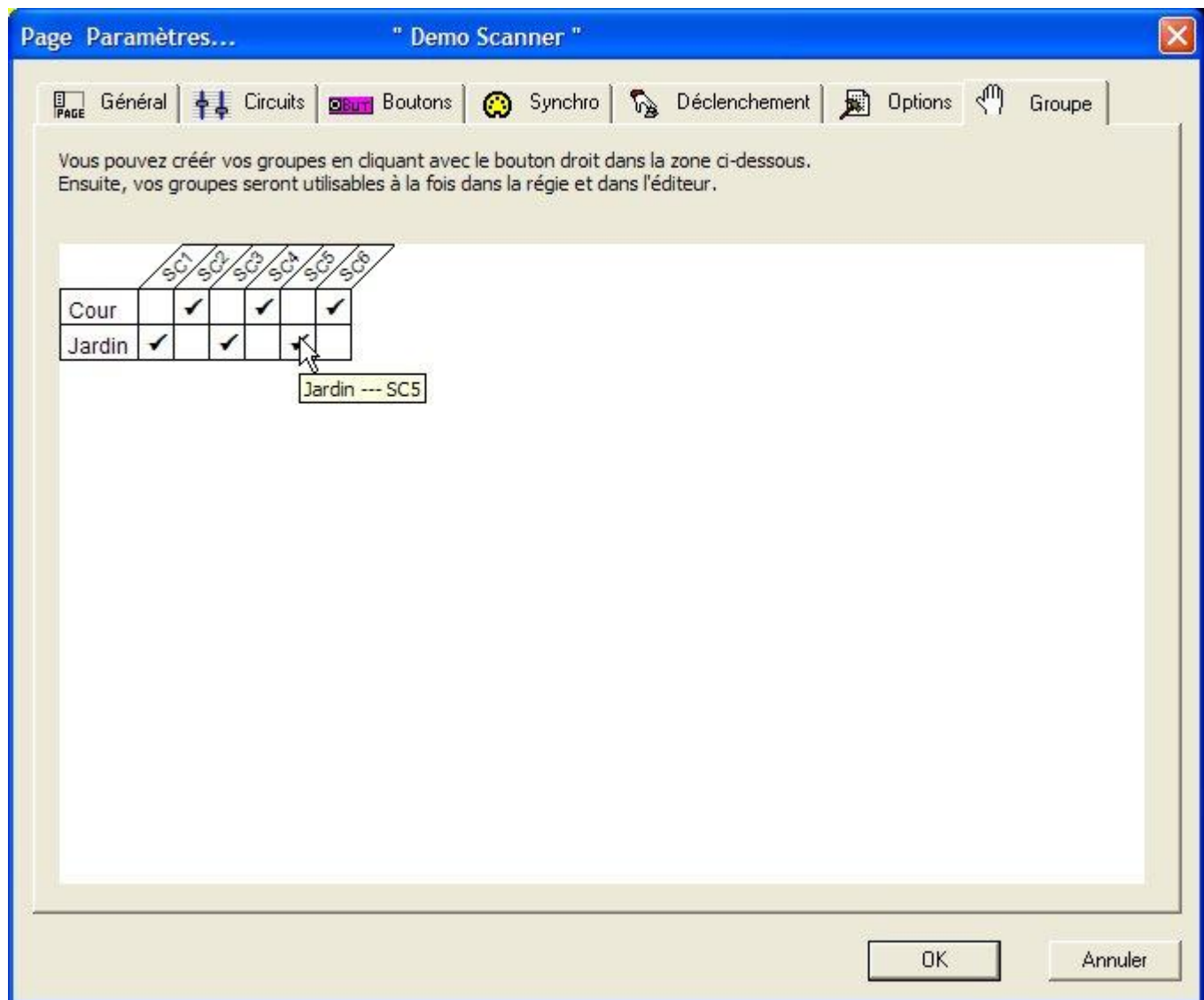
Il est possible de programmer des groupes de projecteurs afin de simplifier leur utilisation. Par exemple, dans le cas ci-dessous nous avons créé 2 groupes de projecteurs : cour et jardin. Nous allons ainsi pouvoir affecter rapidement un effet (couleur, gobo, mouvement...) différent à chacun de nos 2 groupes.



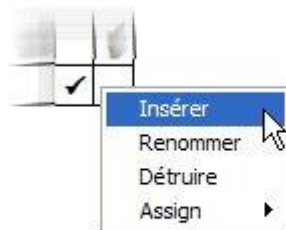
La première étape consiste donc à la programmation de nos groupes. Nous allons voir de quelle manière procéder dans le chapitre suivant.

4.3.5.1 Programmation des groupes

La programmation des groupes se fait à partir de la fenêtre ci-dessous. Pour y accéder, nous devons nous rendre dans les paramètres de la page et ensuite sélectionner l'onglet groupe. Pour rappel, l'accès aux paramètres d'une page se fait à partir du menu "Page" du logiciel 2004.



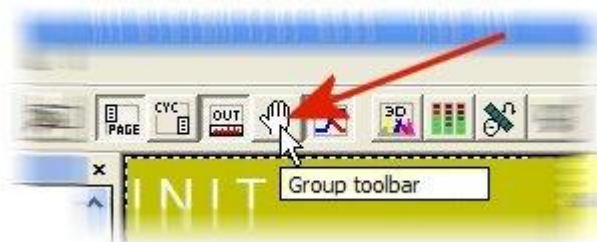
Pour créer, supprimer ou modifier un groupe, nous devons cliquer avec le bouton droit de la souris dans la zone blanche ci-dessus afin de faire apparaître le menu suivant :



Nous allons ainsi pouvoir créer un nouveau groupe, le renommer, le détruire, ainsi que lui assigner un raccourci clavier pour en faciliter l'utilisation ultérieure.

4.3.5.2 Utilisation des groupes en Régie et dans l'Editeur

Nous pouvons afficher ou pas la barre d'outils groupes dans l'écran principal (régie). Pour cela, il suffit de sélectionner "Groupes" dans le menu "Fenêtre" du logiciel 2004 ou bien cliquer sur le bouton suivant dans la barre d'outil standard :



De même il est possible, d'afficher ou pas la barre d'outils groupes dans l'Editeur : menu "Affichage" puis "Barre d'outils groupes".

Mode Régie

Il y a 3 modes différents pour l'utilisation des groupes. Nous passons d'un mode à l'autre avec les 2 boutons ci-dessous. Si les 2 boutons sont relâchés nous sommes dans le troisième mode (mode par défaut).

Mode par défaut	Toute utilisation des groupes sera effective pour le bouton sélectionné (scènes ou switches). Par exemple, si le switch "Color red" est enfoncé et que nous activons notre groupe "Cour" alors seul les projecteurs de ce groupe recevront la couleur rouge.
	Dans ce cas, la fonction groupe sera appliquée sur l'action suivante et seulement sur celle-ci.
	La fonction groupe sera maintenant appliquée à toute nouvelle action jusqu'au relâchement du bouton.

Un bouton (scène ou switch) sur lequel la fonction groupe est appliquée prends alors l'aspect suivant :

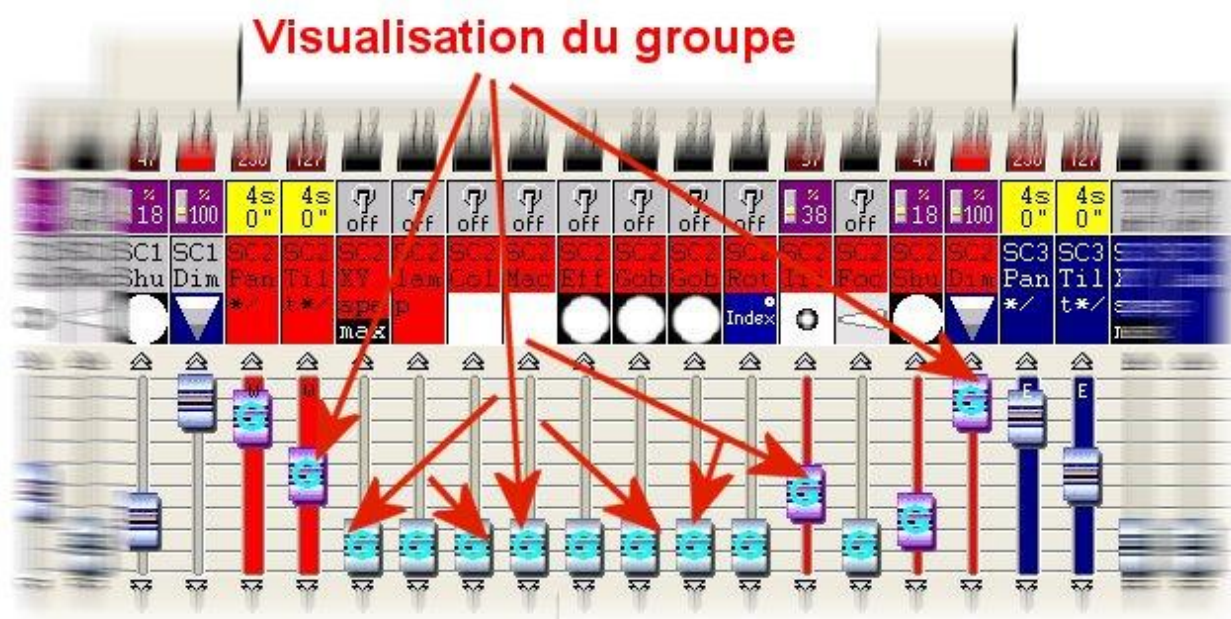


La police du bouton prends alors la couleur bleue et un petit "G" apparaît à la base de celui-ci.

Mode Editeur

Ici, seuls les 2 derniers modes sont présents. Avant d'utiliser la fonction groupe, nous devons sélectionner une des deux options. Une fois le bouton de notre choix enfoncé, nous n'avons plus qu'à réaliser notre programmation sur l'un de nos projecteurs. La même programmation sera affectée à tous les projecteurs du même groupe.

Nous visualisons un projecteur appartenant au groupe sélectionné de la manière suivante :



4.3.6 Comment créer un cycle (cue list)?

Si vous êtes arrivés jusque-là dans la lecture de ce manuel, alors vous êtes déjà autonome dans la programmation de vos effets lumières... Vous savez que le logiciel fonctionne avec des boutons, que chaque bouton contient sa propre feuille des temps EasyTime. Vous êtes d'accord ? Bon... Si vous êtes arrivés jusque-là dans la lecture de ce manuel, alors vous devriez savoir que les boutons "Scènes" sont exclusifs (un seul actif à la fois), alors que les boutons "Switchs" sont simultanés. Vous avez donc de quoi programmer un allumage de lampes, des mouvements de scans, des états fixes et pleins d'autres choses encore.

Dans l'absolu, vous pouvez même programmer un spectacle ou une prestation complète avec un seul bouton ! Ce n'est pas la meilleure méthode, mais c'est possible. Cela revient à construire un mur avec une seule brique géante plutôt qu'empiler des petites... Un conseil : décomposez ! Faites un maximum de boutons en décomposant les actions complexes en une suite d'actions simples ! Garder en tête la phrase suivante :

"UNE action -> UN bouton !".

Bien sûr, vous souhaiteriez enregistrer une suite d'actions... Vous aimeriez pouvoir enregistrer l'extinction progressive des PAR qui éclairent le mur du fond, l'arrivée des faisceaux au milieu de la scène, le changement de gobos et le changement de couleurs ? Pas de problèmes : c'est possible, il suffit d'utiliser un "Cycle". Ex: Imaginons que pour votre disque préféré, vous souhaitiez que les scans balaient la piste de droite à gauche puis d'avant en arrière, puis de nouveau de droite à gauche puis encore d'avant en arrière.

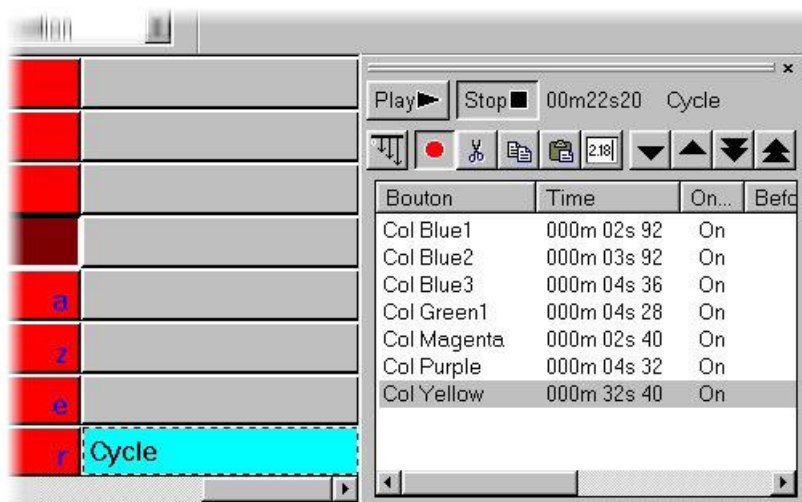
Vous pouvez bien sûr programmer tout cela dans une seule scène. Cela va vous prendre du temps mais vous y arriverez mais que fait-on si le vous devez modifier la durée de la séquence Vous recommencez tout depuis le début ? Vous essayez tant bien que mal de ralentir ou accélérer la cadence même si les faisceaux ne sont plus synchronisés avec le rythme. En fait, la meilleure manière est de programmer deux "Scènes" : une pour les mouvements droite-gauche et l'autre pour les balancements avant-arrière. Chacune des deux "Scènes" se programmera en un rien de temps. Il n'y aura plus qu'à déclencher alternativement les scènes et de manière automatique avec un bouton Cycle.

En cas de modification, il vous suffit simplement de rallonger les temps de maintien des "Scènes" ou de rajouter quelques enchaînements supplémentaires

Enregistrer un cycle

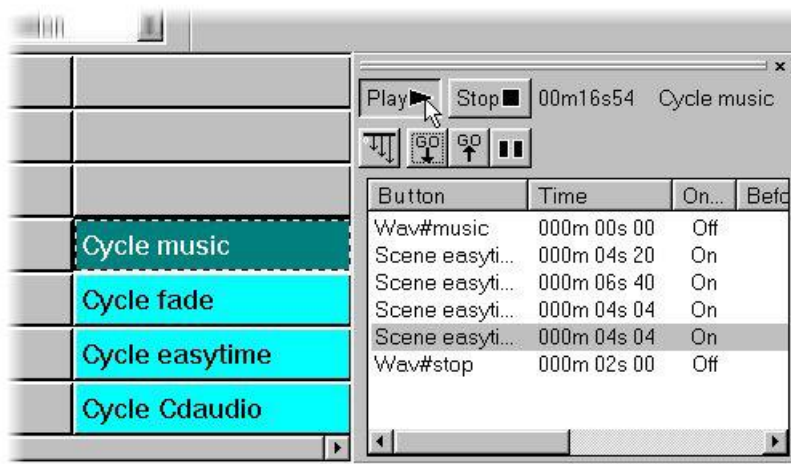
Un cycle s'enregistre en direct. Pour le créer, Il suffit de cliquer sur "Nouveau Cycle" et de lui donner un nom. Puis cliquez sur votre nouveau bouton "Cycle" (qui est vide) pour démarrer l'enregistrement...

Pendant l'enregistrement, le cycle mémorise les boutons activés et les temps intermédiaires entre deux déclenchements (de boutons). Lorsque vous avez activé votre dernier bouton, n'oubliez pas d'arrêter l'enregistrement...



Jouer un cycle

Pour restituer un cycle, il suffit de cliquer sur le bouton qui lui correspond... Un cycle est capable d'enregistrer le déclenchement de n'importe quel bouton : une "Scène", un "Switch" mais également un autre cycle. Vous pouvez donc programmer l'enchaînement de plusieurs cycles...

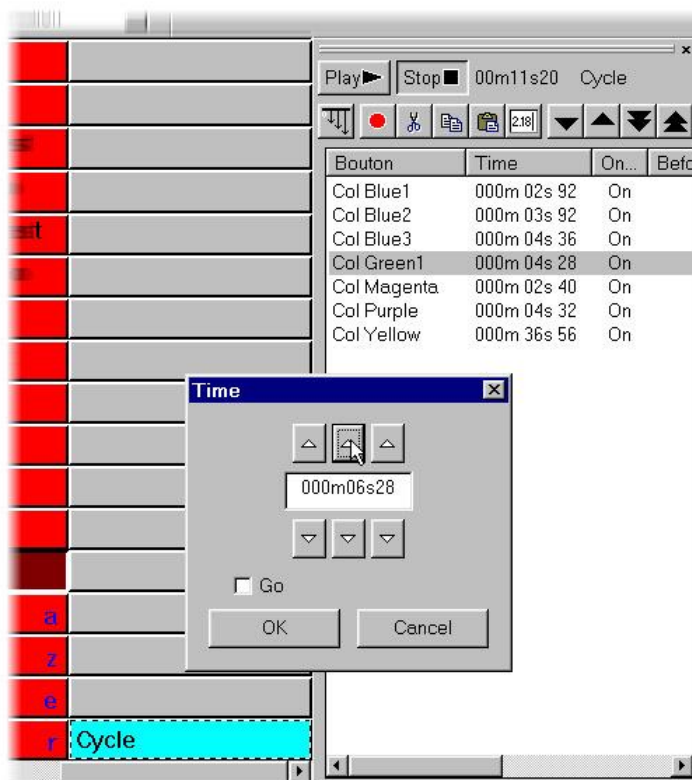


Les possibilités du logiciel sont virtuellement infinies mais bien sûr, votre ordinateur, lui, a une mémoire et un disque dur limité...

Modifier un cycle

Les cycles peuvent être modifiés après leur enregistrement. C'est très pratique pour ajuster les effets. Vous pouvez par exemple laisser votre inspiration vous guider en écoutant la plage d'un CD audio et créer vos effets en direct. Vous pourrez ensuite modifier les temps un à un pour synchroniser vos effets avec les temps forts de la musique.

Pour changer les temps, il suffit de les modifier avec la fenêtre des cycles.



Le basculement de l'affichage "Temps relatif" (durée de l'effet) à "Temps absolu" (temps écoulé depuis le début du cycle) se fait en cliquant sur le titre de la colonne. Vous trouverez aussi dans la barre d'outils des fonctions Couper/Copier/Coller pour modifier le contenu de votre cycle. Si vous désirez insérer un nouveau bouton, il faut se mettre à nouveau en mode enregistrement (point rouge) et cliquez sur le bouton de votre choix. Si le bouton souhaité est dans une autre page, il faut alors le sélectionner à partir de la fenêtre des pages.

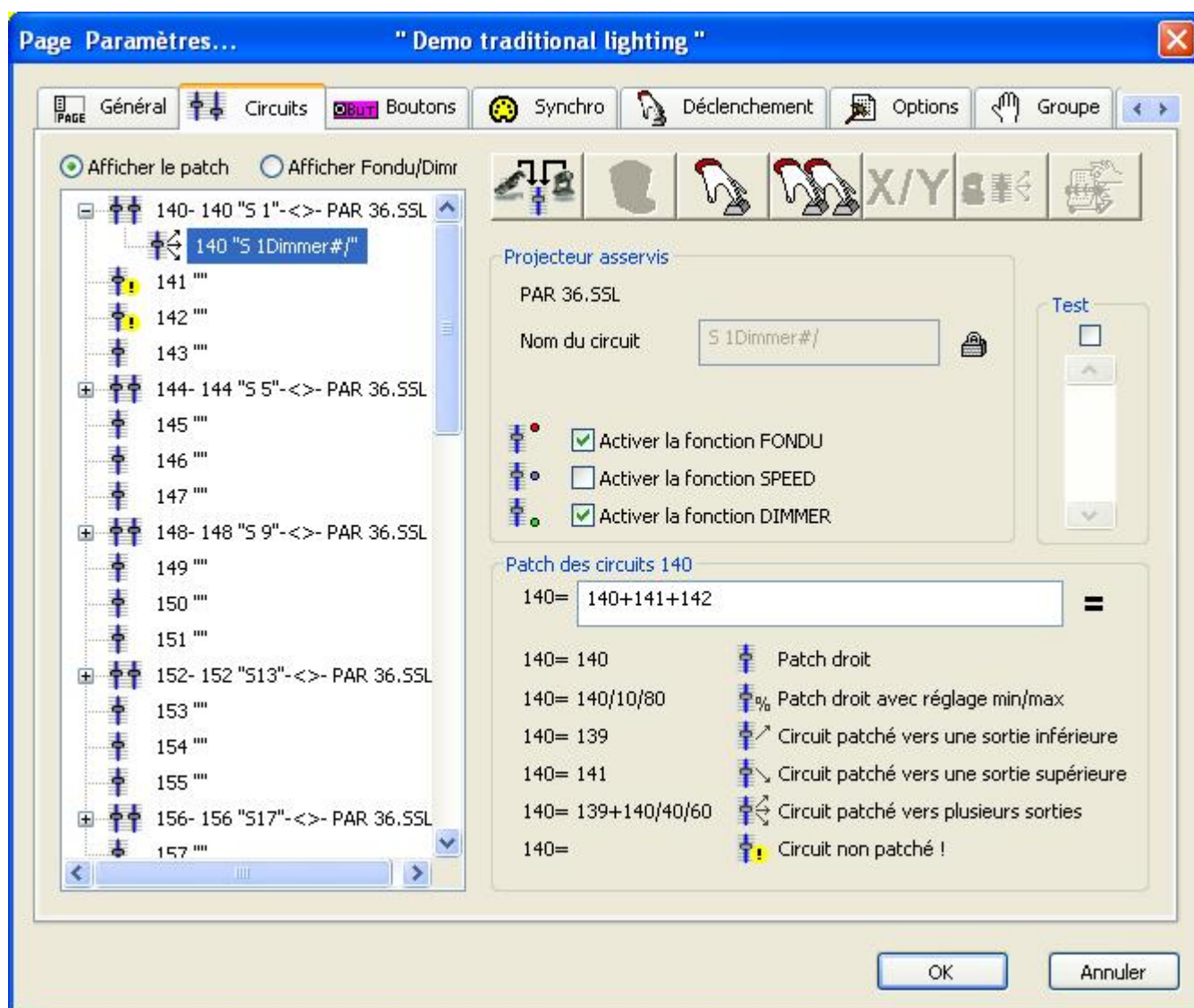
5 Fonctions avancées du logiciel

5.1 Utilisation du "patch"

Il est important de connaître la différence entre circuits et sorties. Les sorties correspondent aux canaux DMX. Le patch peut être droit ou non, c'est à dire que le circuit 1 peut correspondre à la sortie DMX 1 ou non. Cette fonction est très utile pour relier plusieurs sorties DMX à un seul circuit de votre page. Elle permet aussi de choisir l'univers DMX. Imaginez que vous souhaitiez envoyer les circuits de votre page sur le deuxième univers DMX (513 à 1024), vous devrez utiliser la fonction "offset" qui autorise un décalage des sorties d'une page.

Modification du patch

Ouvrez la fenêtre "Page Paramètres..." et l'onglet "Circuits" pour modifier le patch de votre page. Imaginez que vous souhaitiez utiliser the même circuit (140) pour contrôler plusieurs sorties DMX (140, 141 et 142). Sélectionnez le canal 140 dans la liste de gauche et entrez ensuite les informations suivantes dans la zone "Patch des circuits 140": **140+141+142** comme montré ci-dessous.



Modification de l'offset

Ouvrez le fenêtre "Page Paramètres..." et l'onglet "Général" pour modifier la valeur d'offset de votre page. Imaginez que vous souhaitiez utiliser le deuxième univers DMX (seconde interface) avec votre page. Entrez la valeur 512 dans la zone "Patch vers la sortie DMX" (voir ci-dessous).

The screenshot shows the 'Page Paramètres...' window with the title 'Demo traditional lighting'. The 'Général' tab is selected. The 'Nom de la page' field contains 'Demo traditional lighting'. The 'Raccourci' dropdown is set to 'None'. Under the 'Circuits' section, 'Premier circuit' is 140 and 'Dernier circuit' is 189. Below this, the 'Patch vers la sortie DMX' section states 'Tous les circuits sont patchés droit.' It shows 'Première sortie DMX' as 652 and 'Dernière sortie DMX' as 701. A 'Reset du patch (Patch droit)' button is present. At the bottom, the 'Offset des sorties (ce réglage permet par exemple de décaler les sorties vers une autre interface)' is set to 512. 'OK' and 'Annuler' buttons are at the bottom right.



Si un offset de 0 est spécifié le logiciel utilise la première interface DMX, avec 512 la seconde, 1024 la troisième...

5.2 La fenêtre des sorties

La fenêtre des sorties permet de visualiser en temps réel le niveau des circuits d'une page ou encore ceux de toutes les sorties DMX. Ce n'est pas tout, nous pouvons maintenant modifier le niveau des circuits directement depuis cette fenêtre et ceci dans plusieurs modes.

Ainsi, nous avons un accès direct (LIVE) à tous nos circuits comme sur une console lumière classique.



5.2.1 Les différents modes d'affichage

Le basculement entre les différents modes d'affichage se fait à l'aide des boutons situés sur la gauche de la fenêtre :



OUT 1 PAGE : affiche le niveau des circuits de la page courante (on ne tient pas compte du patch s'il existe)

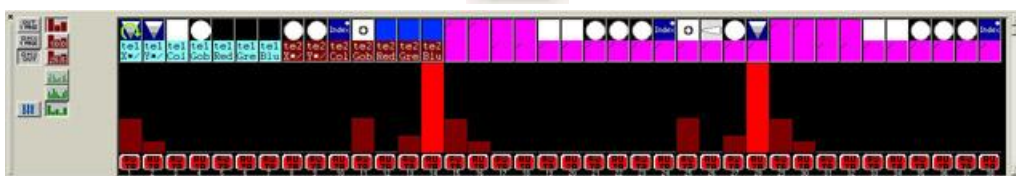
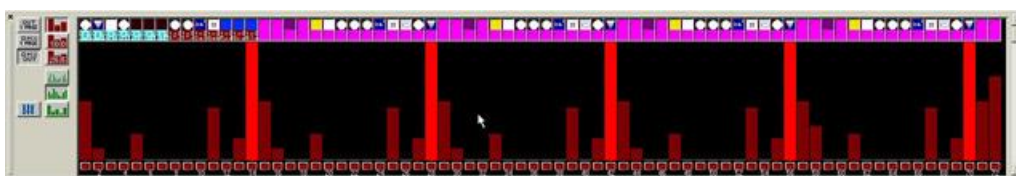
DMX 1 PAGE : affiche le niveau des sorties DMX de la page courante (après le patch)

DMX OUT : affiche le niveau réel des sorties DMX

Nous venons de voir les trois modes de visualisation possible. Il existe aussi trois autres modes modifiables avec les boutons suivants :



Le premier n'autorise que la visualisation des niveaux : nous ne pouvons pas intervenir sur les circuits. Pour intervenir sur les circuits, il faut utiliser un des deux autres modes. Nous aurons ainsi un accès LIVE à tous nos circuits ou sorties suivant le mode d'affichage sélectionné. Voici à quoi correspondent ces deux modes :



Le premier mode permet de visualiser plus de circuits que le second, cependant l'accès aux circuits est moins aisé. Dans le cas d'un accès exceptionnel aux circuits nous conseillons le premier mode. Si vous réglez fréquemment le niveau des circuits, préférez le deuxième mode.



Ces deux derniers modes de visualisation demandent beaucoup plus de ressources que le mode normal. C'est pourquoi nous vous conseillons de rester en mode normal si vous n'utilisez pas le contrôle manuel des circuits.

5.2.2 Réglage manuel du niveau d'un circuit

Il existe cinq modes différents de réglage des circuits. Par défaut, chaque circuit est représenté avec un icône rouge noté "AUTO". Dans ce mode là, c'est la scène ou le(s) switch(s) activé(s) qui sont prioritaires. Pour activer les fonctions de réglage manuel, nous devons cliquer avec le bouton droit sur l'icône "AUTO" correspondant au circuit choisi. Le menu suivant apparaît alors :



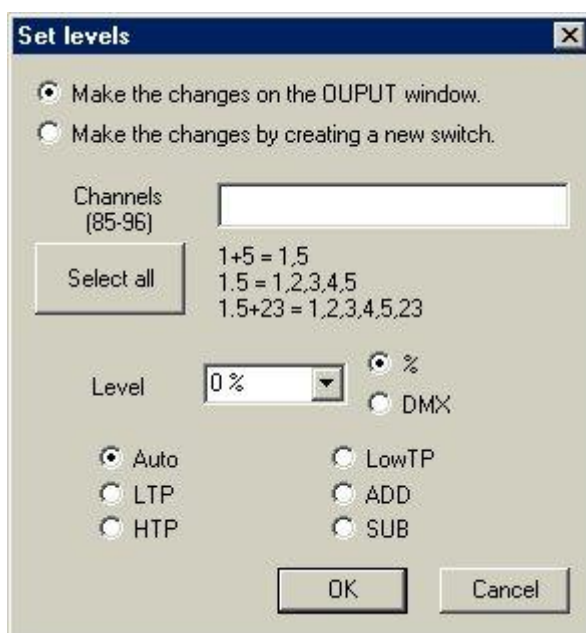
Voici les différents modes de contrôle des circuits :

- LTP : le réglage manuel est toujours prioritaire.
- HTP : c'est le plus haut niveau entre le mode manuel et les scènes ou switchs qui est prioritaire. Par exemple si vous réglez manuellement un circuit à 50%, ce circuit pourra prendre une valeur supérieure mais ne descendra jamais en dessous.
- Low TP : c'est le plus bas niveau qui est prioritaire.
- ADD : le niveau de réglage manuel vient s'ajouter au niveau programmé dans des boutons (switch ou scène). Par exemple, si vous réglez manuellement un circuit à 10% : ce niveau de 10% viendra s'ajouter au niveau de ce même circuit dans un bouton.
- SUB : c'est l'opération inverse, le niveau de réglage manuel est soustrait au niveau programmé dans des boutons.

Il est possible de régler plusieurs circuits au même niveau rapidement. Pour cela, nous devons cliquer sur le bouton suivant ou appuyer sur la touche F11 du clavier :



Le logiciel ouvre alors la fenêtre suivante :



Il est possible d'enregistrer ces réglages dans un switch ou de les visualiser directement dans la fenêtre des sorties. Attention : dans ce dernier cas les réglages ne sont pas enregistrés.

5.3 Déclenchements externes

5.3.1 Les fonctions MIDI



Disponible uniquement en version First Class

L'utilisation des ressources MIDI ne nécessite pas d'option particulière. Les cartes son actuelles incluent généralement une interface MIDI, et la connexion se fait par le port joystick (SUB-D15) auquel il faut raccorder un câble MIDI muni de 2 prises DIN 5 broches. Vous pouvez aussi utiliser un convertisseur MIDI-USB si votre ordinateur ne dispose pas de port MIDI (ordinateur portable).

4 utilisations différentes existent avec les fonctions MIDI :

- Entrée MIDI TIME CODE
- Sortie MIDI TIME CODE
- Notes MIDI en ON/OFF
- Notes MIDI avec vélocité

5.3.1.1 Entrée MIDI TIME CODE

L'usage de l'entrée MIDI TIME CODE est utile pour synchroniser un cycle sur un signal MIDI TIME CODE rentrant. Dans ce cas, on dit que le logiciel est "Esclave" et que le système externe est "Maître".

Pour ce type d'utilisation, vous devez vérifier les 3 choses suivantes :

- votre ordinateur doit posséder une carte MIDI (inclus la plupart du temps dans la carte son)
- dans la boîte à outils (onglet "Audio/Midi"), activez la coche "MIDI IN".
- dans les paramètres de la page (onglet "Synchro"), activez la coche "TIME CODE IN".

Une fois ces réglages effectués, tous les cycles de la page correspondante pourront être synchronisés sur l'entrée MIDI TIME CODE. Un petit bouton "MTC IN" situé à côté des fonctions "Stop" et "Play" permet d'activer la fonction (ce bouton n'apparaît que si MIDI IN est coché dans la boîte à outil).

NB : Le MIDI TIME CODE rentrant peut aussi être activé pendant l'enregistrement d'un cycle. Les temps seront alors automatiquement calculés sur le MIDI TIME CODE. Si vous préférez entrer un signal SMPTE TIME CODE, vous devez utiliser un convertisseur SMPTE/MIDI (exemple : Syncman Plus de MIDIMAN).

5.3.1.2 Sortie MIDI TIME CODE

L'usage de la sortie MIDI TIME CODE est utile pour synchroniser un appareil externe sur le temps d'un cycle. Dans ce cas, on dit que le logiciel est "Maître" et que le système externe est "Esclave".

Pour ce type d'utilisation, vous devez vérifier les 3 choses suivantes :

- votre ordinateur doit posséder une carte MIDI (incluse la plupart du temps dans la carte son)
- dans les paramètres de démarrage (onglet "Audio/Midi"), activez la coche "MIDI OUT".
- dans les paramètres de la page (onglet "Synchro"), activez la coche "TIME CODE OUT".

Une fois ces réglages effectués, tous les cycles de la page correspondante pourront envoyer le temps courant vers la sortie MIDI TIME CODE. Un bouton "MTC OUT" situé à côté des fonctions "Stop" et "Play" permet d'activer la fonction (ce bouton n'apparaît que si MIDI OUT est coché dans la boîte à outil).

NB : Si 2 cycles jouent en même temps, seul le cycle de la page courante peut écrire vers la sortie MIDI TIME CODE. Si vous préférez sortir un signal SMPTE TIME CODE, vous devez utiliser un convertisseur SMPTE/MIDI.

5.3.1.3 Notes MIDI en ON/OFF

L'usage des Notes MIDI en ON/OFF est utile pour déclencher des boutons. Il est possible de déclencher jusqu'à 1600 boutons différents (16 canaux MIDI, 100 notes/canal)

Pour ce type d'utilisation, vous devez vérifier les 2 choses suivantes :

- votre ordinateur doit posséder une carte MIDI (incluse la plupart du temps dans la carte son)
- dans les paramètres de démarrage (onglet 'Audio/Midi'), activez la coche 'MIDI IN'.

L'assignation d'une Note MIDI sur un bouton se fait dans la boîte de dialogue "Bouton", "Paramètres". Dans l'onglet "Déclenchement", cochez la case MIDI et choisissez le canal et la note MIDI voulus.

NB : Un clavier MIDI de 5 octaves (60 touches) est réglé par défaut pour envoyer les notes de 36 à 96. Grâce à la barre d'outils "Bouton", il est possible de visualiser en une seule fois les notes MIDI assignées dans la page courante.

5.3.1.4 Notes MIDI avec Vitesse

L'usage des Notes MIDI avec Vitesse est utile pour contrôler le niveau d'un circuit en fonction de la vitesse d'une note.

Pour ce type d'utilisation, vous devez vérifier les 2 choses suivantes :

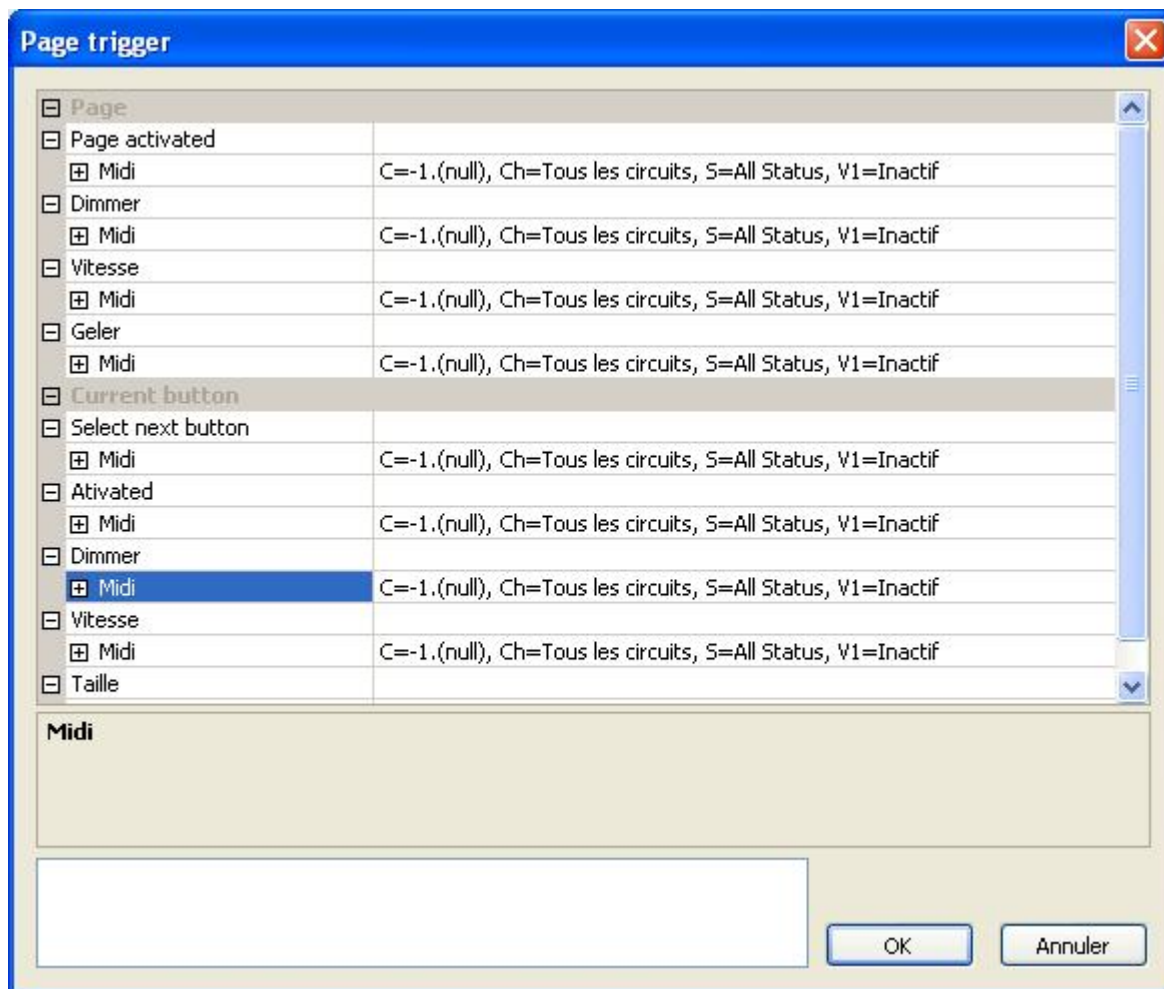
- votre ordinateur doit posséder une carte MIDI (inclus la plupart du temps dans la carte son)
- dans les paramètres de démarrage (onglet 'Audio/Midi'), activez la coche 'MIDI IN'.

L'usage des Notes MIDI avec Vitesse se fait à l'intérieur d'une Scène ou d'un Switch en utilisant le Rack MIDI. Sélectionnez la note choisie et reliez-la au circuit choisi.

NB : Un clavier MIDI de 5 octaves (60 touches) est réglé par défaut pour envoyer les notes de 36 à 96.

5.3.1.5 Déclenchements avancés

Il est possible de contrôler plusieurs fonctions du logiciel avec un contrôleur MIDI. Vous pouvez par exemple, contrôler les fonctions DIMMER, VITESSE et TAILLE, geler les sorties DMX...ou encore sélectionner les boutons (scènes, switches, cycles) ou les pages avec une commande MIDI. Pour paramétrer les fonctions MIDI, ouvrez la fenêtre "Page paramètres...", allez à l'onglet "Déclenchement" puis cliquez sur le bouton "Avancés" et la fenêtre suivante apparaît:



Vous trouverez plus d'informations sur les contrôleurs MIDI en lisant le [Manuel hardware](#).

5.3.2 Les fonctions Entrée DMX

5.3.2.1 Régie

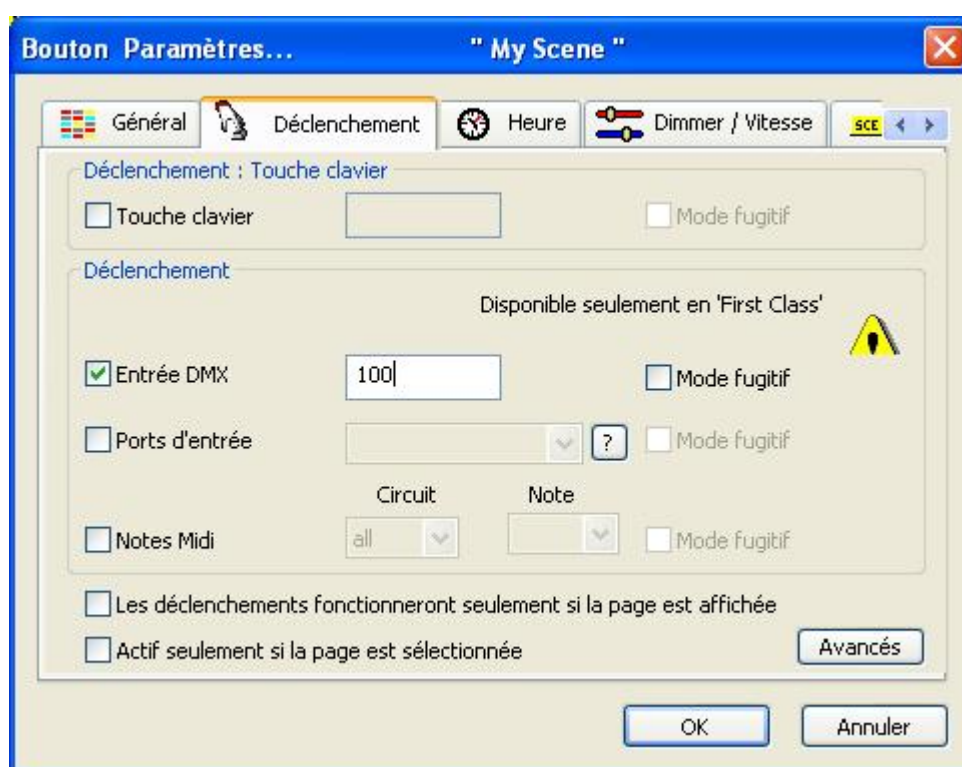


Les fonctions entrée DMX nécessitent l'option SIUDI-IN (interface USB-DMX IN).

Plusieurs fonctions peuvent être contrôlées avec des canaux DMX entrant dans l'écran régie. Vous pouvez déclencher des boutons (scènes, switches ou cycles) ou encore contrôler les curseurs VITESSE et DIMMER en temps réel.

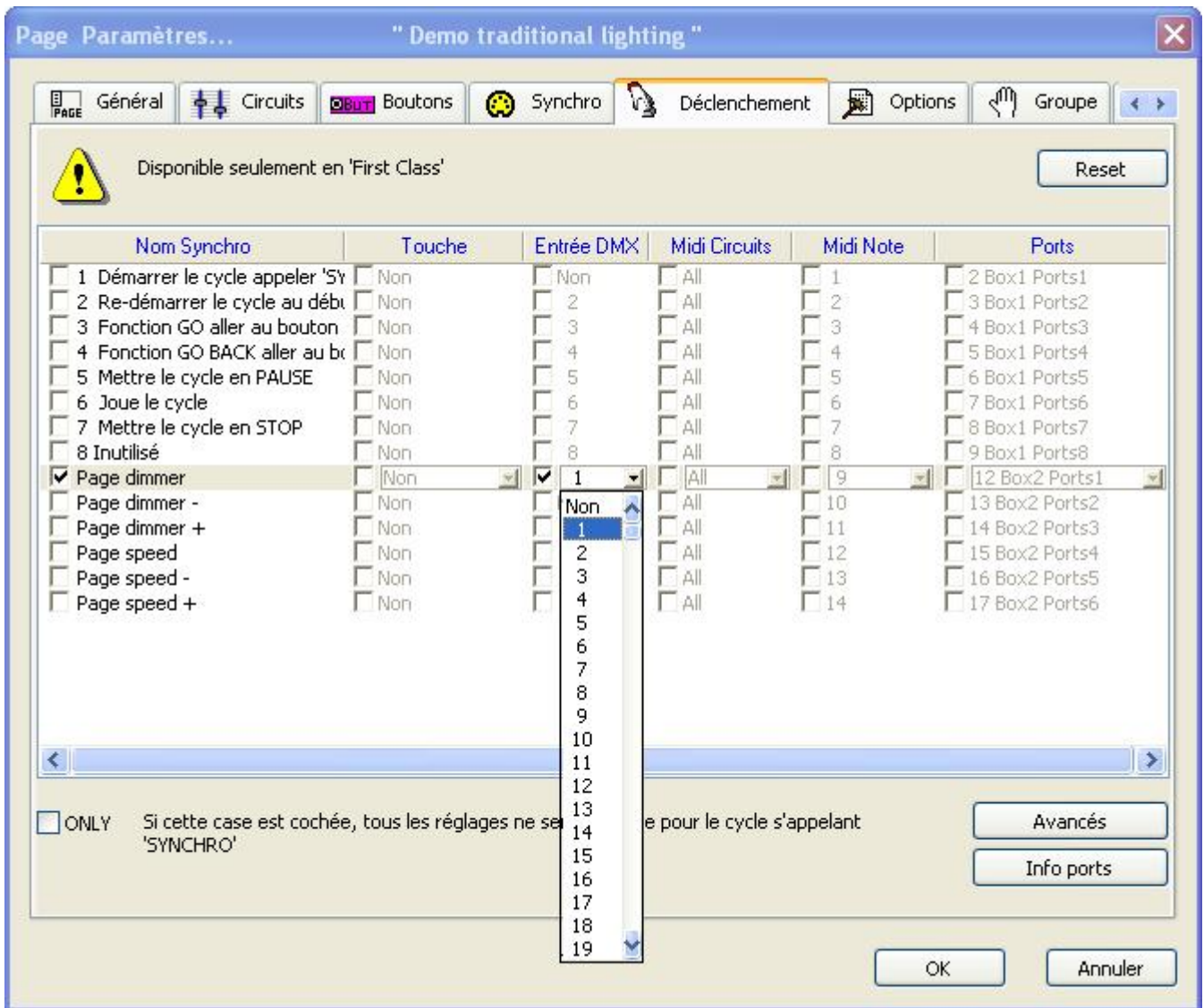
Déclenchement de boutons

Ouvrez la fenêtre "Bouton Paramètres..." et l'onglet "Déclenchement" pour spécifier un canal DMX pour le déclenchement de votre bouton. Par exemple, si vous souhaitez déclencher une scène avec le canal DMX 100, sélectionnez "Entrée DMX" et entrez 100. Votre raccourci peut-être en mode normal ou fugitif. Le mode fugitif implique le relâchement du bouton si la valeur du canal DMX est remise à 0.



Contrôle des faders

Les curseurs VITESSE et DIMMER peuvent être contrôlés avec des canaux DMX entrant. Imaginez que vous souhaitiez contrôler le DIMMER de votre page avec le canal DMX 1. Ouvrez la fenêtre "Page Paramètres..." puis l'onglet "Déclenchement", sélectionnez "Page dimmer" et choisissez le canal 1 à partir de la liste déroulante comme indiqué ci-dessous.



Vous pouvez maintenant modifier le DIMMER de votre page en temps réel avec un contrôleur DMX externe.

5.3.2.2 Editeur



Les fonctions entrée DMX nécessitent l'option SIUDI-IN (interface USB-DMX IN).

Le rack ENTREE DMX permet de commander des circuits grâce à un appareil DMX externe, le logiciel fonctionne alors comme un "Merger" DMX. La zone 'REC' permet d'enregistrer en temps réel les informations afin de construire automatiquement une séquence EasyTime.

5.3.3 Comment synchroniser mon show avec l'horloge et le calendrier du PC?



Disponible uniquement en version First Class

Il est possible de déclencher des boutons de Sunlite 2004 avec l'horloge et le calendrier de votre ordinateur. Cette fonction, très utile en éclairage architectural, n'est disponible que dans la version **First Class** du logiciel. Ouvrez la fenêtre suivante (menu "Bouton-Paramètres...") pour paramétrer les fonctions de déclenchements horaires.

The screenshot shows the 'Bouton Paramètres...' window for 'Scene 1'. It has tabs for 'Général', 'Déclenchement', 'Heure', and 'Dimmer / Vitesse'. The 'Heure' tab is active. A warning icon and the text 'Disponible seulement en 'First Class'' are displayed. The 'Activer' checkbox is checked. Under the 'Heure' section, 'Tranche horaire avec répétition' is selected. The time fields are set to 'De 0H00', 'à 0H00', and 'Répétition 0H01'. Under the 'Date' section, 'Tous les jours' is selected. The date fields are set to 'De all', 'à all' for both 'Mois' and 'Jour'.

Pour commencer, vous devez cliquer sur "Activer" pour accéder aux paramètres. Plusieurs options sont disponibles pour le déclenchement horaire:

Heure fixe

Sélectionnez à quelle heure vous souhaitez que votre bouton soit déclenché.

Tranche horaire avec répétition

Imaginez que vous souhaitiez déclencher la même scène toutes les 30 minutes de 10H00 à 15H00. Vous devez entrer 10H00 dans le casier "De", 15H00 dans le casier "à" et 0H30 dans le casier "Répétition".

Heure variable (coucher du soleil)

Imaginez que vous souhaitiez déclencher un cycle tous les soirs au coucher de soleil. Cette fonction est faite pour vous. Entrez tout d'abord le premier jour de déclenchement dans le casier "Date 1" et le dernier dans le casier "Date 2". Ensuite, si vous souhaitez commencer à 17H00 le premier jour et finir à 21H00 le dernier jour vous devez entrer ces valeurs dans les casiers respectifs (Heure 1 et 2). Le logiciel calculera alors l'heure de déclenchement tout au long de la période.

N'oubliez pas de spécifier "UP" pour une heure croissante (10H00, 10H05...14H55, 15H00) ou "DOWN" pour une heure décroissante (10H00, 9H55...15H05, 15H00).

Pour terminer, spécifiez la date ou la période à laquelle vous souhaitez déclencher votre bouton.

5.3.4 Comment utiliser des contacts externes pour déclencher mes effets

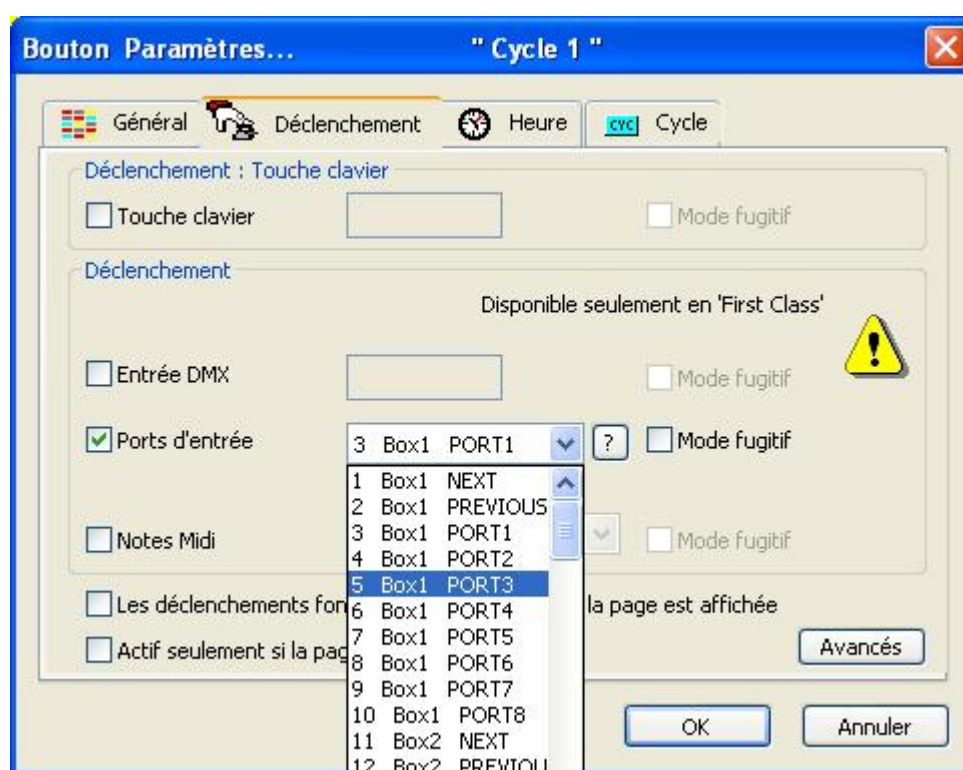


Disponible uniquement en version First Class.

Un connecteur 10 broches est disponible sur l'interface USB-DMX et offre la possibilité d'envoyer 8 informations différentes au logiciel. La référence du connecteur est HE 10 (mâle). Pour utiliser un contact il suffit de créer une connexion entre la broche 2 du connecteur et une des 8 broches disponibles (notons que la broche 10 n'est pas utilisée). Plusieurs fonctions peuvent être déclenchées par les ports.

Déclenchement de boutons

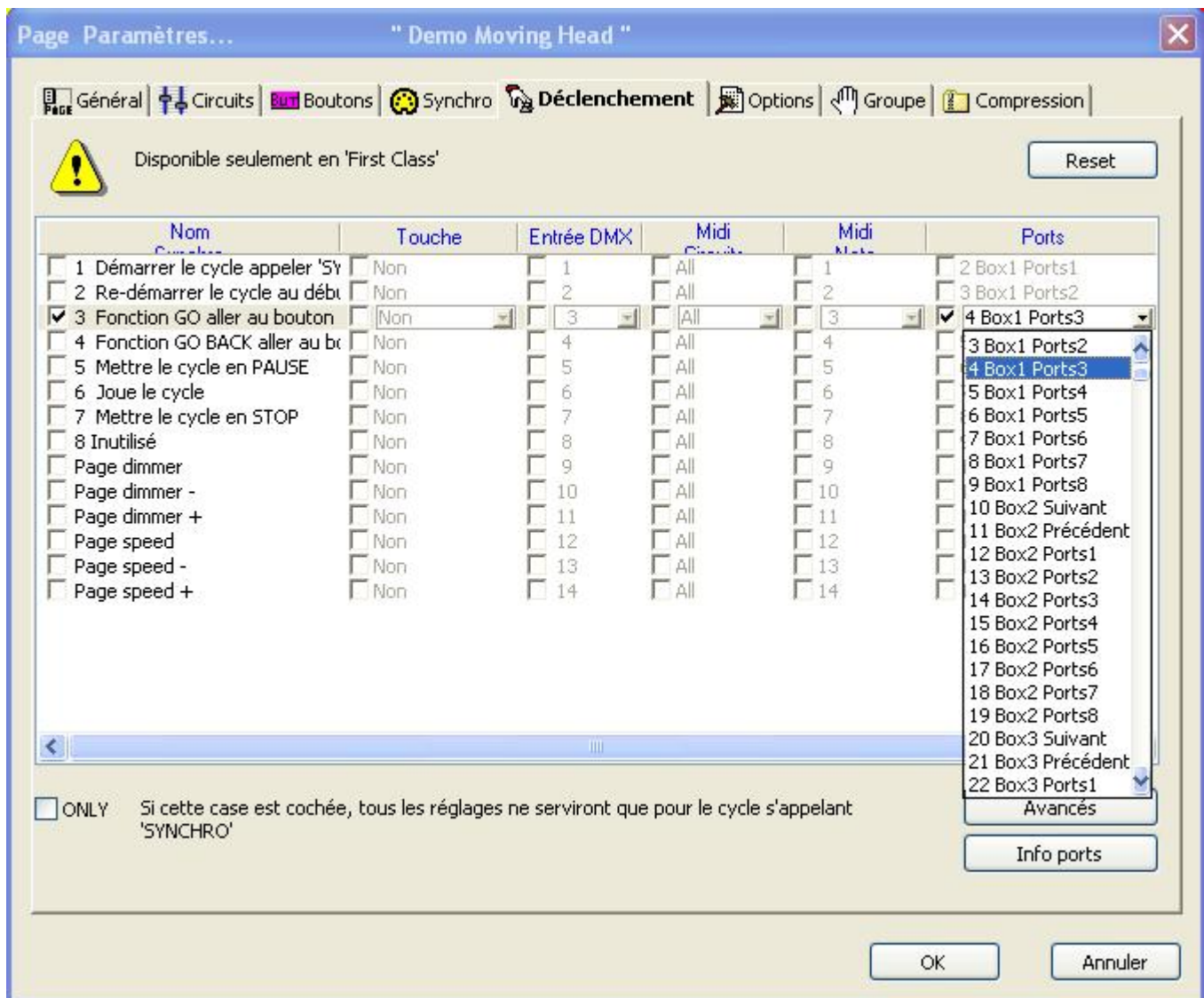
Un bouton (scène, switch ou cycle) peut être déclenché par un port. Vous devez ouvrir la fenêtre "Bouton Paramètres..." et ensuite vous rendre dans l'onglet "Déclenchement" pour sélectionner le port que vous souhaitez utiliser pour déclencher votre bouton. Activez la fonction "Ports d'entrée" en cliquant dessus puis utilisez la liste déroulante pour sélectionner le port. Il y a 10 ports disponibles sur une interface USB-DMX : les boutons NEXT et PREVIOUS et les 8 ports du connecteur HE 10.



Déclenchement des cycles

Il est possible de déclencher les options de lecture à l'aide des ports d'entrée. Il suffit d'ouvrir la fenêtre "Page Paramètres..." et d'aller dans l'onglet "Déclenchement" pour paramétrer ces fonctions. Plusieurs options sont disponibles : lecture et arrêt du cycle courant, fonctions GO...

Dans un premier temps il faut activer la fonction que nous souhaitons déclencher en cliquant dessus. Ensuite nous activons le déclenchement par les Ports (dernière colonne) avant de sélectionner le port souhaité à partir de la liste déroulante.



Note: Si l'option "ONLY" est sélectionnée, les paramètres ne seront valables que pour le cycle called "SYNCHRO".

Vous trouverez plus d'informations sur la connexion des interfaces DMX en lisant: Manuel hardware.

5.4 Les fonctions Multimédia

5.4.1 Les fichiers Multimédia

Un bouton peut déclencher des fonctions multimédia. Il suffit de placer dans le répertoire "Multimedia_data" des fichiers portant les extensions:

- **WAV** Fichiers Son
- **AVI** Fichiers Vidéo
- **MID** Fichiers MIDI
- **MPE** Fichiers Vidéo MPEG
- **MP3** Fichiers Son MP3
- **MCI** Fichiers de commandes MCI
- **BAT** Fichiers de commandes BATCH (DOS)
- **EXE** Programme Windows

La liaison d'un bouton avec un fichier multimédia est très simple à réaliser. Par exemple :

- Pour déclencher le fichier **MUSIC.WAV**, il suffit de créer un bouton appelé **WAV#MUSIC**
- Pour déclencher le fichier **VIDEO.MPE**, il suffit de créer un bouton appelé **MPE#VIDEO**

Pour les CD et les DVD, il suffit de respecter la syntaxe suivante :

- le bouton **CDAUDIO#01** déclenchera la lecture du CD AUDIO à la piste 1
- le bouton **DVDVIDEO#02** déclenchera la lecture du DVD VIDEO à la piste 2

Il est aussi possible d'activer les fonctions Stop et Pause. Par exemple :

- Pour mettre en pause l'exécution d'un fichier **WAV**, il suffit de créer un bouton appelé **WAV#PAUSE**
- Pour arrêter l'exécution d'un fichier **MPE**, il suffit de créer un bouton appelé **MPE#STOP**
- Pour arrêter l'exécution d'un **CDAUDIO**, il suffit de créer un bouton appelé **CDAUDIO#STOP**

Méthode pour construire un show Multimédia.

Il suffit simplement de créer un cycle qui enchaînera les boutons "Lumière" et les boutons "Multimédia".

NB :

- La page "Démo" contient des exemples de boutons "Multimédia".
- Nous vous conseillons d'utiliser des boutons de type "Switch" pour le déclenchement des fonctions Multimédia.
- Le déclenchement de DVD n'est possible que si votre lecteur DVD est compatible MCI.

5.4.2 Easy Show



Disponible uniquement en version First Class

Grâce à ce nouvel outil, disponible uniquement dans le package **First Class**, la programmation d'un show lumière est réalisée à l'aide de Time-lines et de Blocs (comme les célèbres logiciels Cubase, Première...). Pour rajouter un bloc "lumière", il suffit de glisser un bouton du logiciel 2004 vers une Time-line avec la souris. L'ajout d'un bloc "Audio/Video" est aussi simple, tous les fichiers Multimédia sont reconnus (WAV, MP3, CDAUDIO, AVI, MPEG...). Avec Easy Show, la programmation d'un show lumière synchronisé devient un jeu d'enfant!

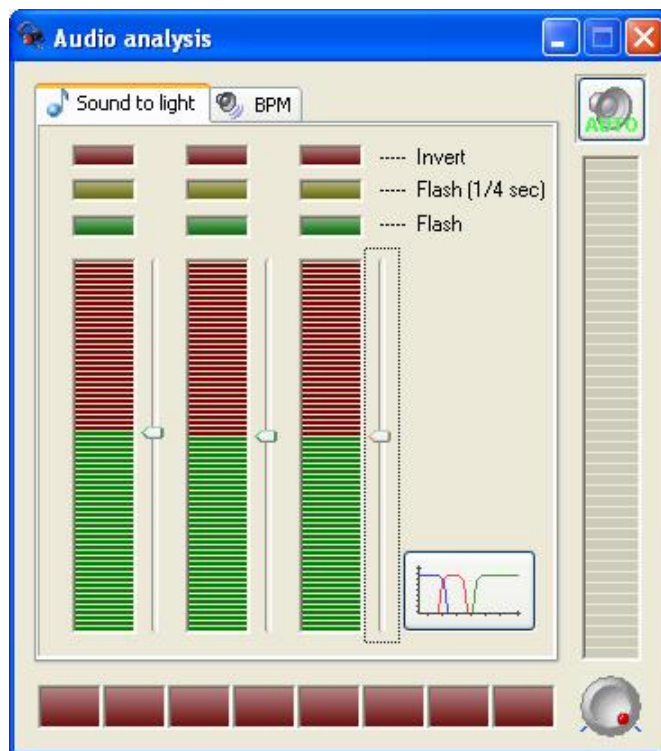
Vous trouverez plus d'informations sur Easy Show en lisant: Manuel Easy Show.

5.4.3 Analyse audio

Le module Easy Multimedia permet l'analyse d'un son lu à travers la carte son ou bien directement sur l'ordinateur (CD, fichiers WAV...). On peut ainsi récupérer le tempo et le BPM mais pas seulement.

Des filtres GRAVE, MEDIUM et AIGU sont disponibles dans le rack modulateur.

Ainsi vous pourrez faire réagir une séquence EasyTime sur le tempo d'une musique ou bien encore affecter sur les canaux de trichromie d'un appareil les trois signaux GRAVE, MEDIUM et AIGU.



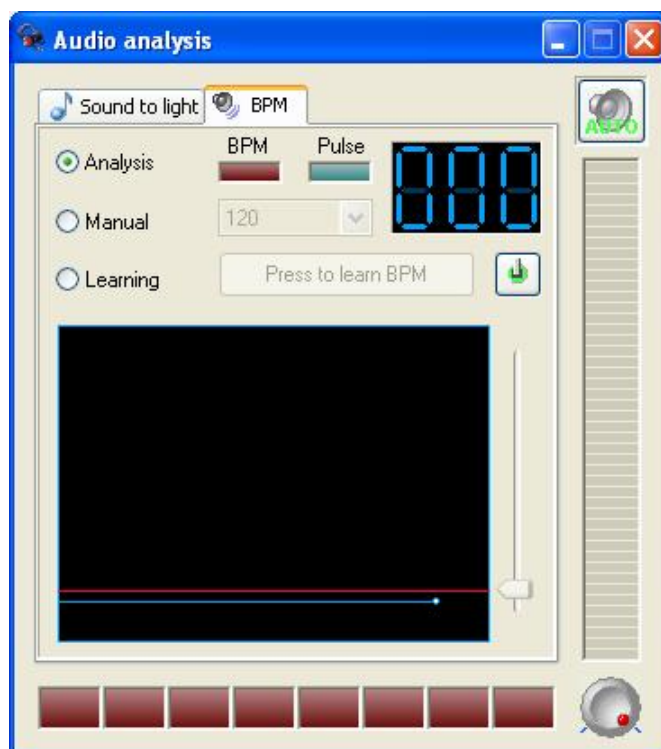
Le logiciel Analyse Audio peut travailler en tâche de fond. Lorsqu'il est dans cet état vous pouvez observer un icône le représentant dans la barre des tâches de Windows.



En double cliquant sur cet icône vous affichez la fenêtre complète du logiciel à l'écran afin d'en modifier les paramètres par exemple. Nous pouvons modifier les paramètres des 2 modules BPM et SOUND TO LIGHT. Regardons de plus près ces deux applications :

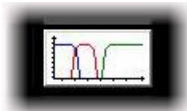
BPM

Le module BPM permet de suivre le tempo et les temps forts d'un son. Le logiciel calcule automatiquement le niveau d'enregistrement, cependant vous pouvez l'ajuster en cliquant sur le bouton "auto" en bas à droite. Ainsi vous pourrez ajuster le niveau minimum de déclenchement (TRIGGER).

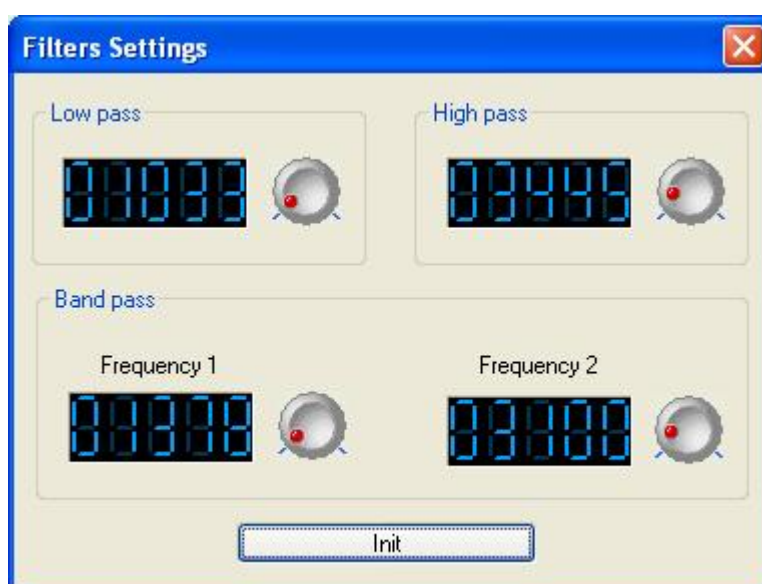


Sound to Light

Ici, vous pourrez modifier les paramètres des trois filtres BASSE, MEDIUM et AIGU suivant le type de son à analyser et le résultat souhaité. Pour cela, il suffit de cliquer sur le bouton suivant :



On obtient alors la fenêtre suivante :



Nous pouvons alors personnaliser les trois filtres indépendamment.

5.5 Conseils et astuces

5.5.1 Utilisation des boutons "INIT"

Dans chaque page, il y a en haut à gauche une scène spéciale appelée 'INIT'. Il est important de bien connaître à quoi sert cette scène:

- A chaque démarrage du logiciel, chaque page commencera automatiquement à jouer sa scène 'INIT'.
- Lorsque vous créez une nouvelle scène avec la fonction "Nouvelle Scène", celle-ci sera toujours une recopie de la scène 'INIT'.

Il est conseillé donc d'ajuster les scènes 'INIT' en fonction de vos besoins.

Nota : Il est impossible de détruire ou de renommer les scènes 'INIT'.

5.5.2 Installation de plusieurs logiciels

Il est possible d'installer plusieurs fois le logiciel, ceci est très utile par exemple pour un prestataire afin de garder différentes configurations. Pour cela, il faut choisir à chaque fois un dossier différent au moment de l'installation du logiciel. Chaque logiciel sera alors visible dans le menu "Démarrer Programme" de Windows.

5.5.3 Utilisation de plusieurs interfaces

Sunlite 2004 peut fonctionner avec 10 interfaces simultanément pour un total de 5120 canaux DMX. Cependant, l'utilisation de plusieurs interfaces demande plus de ressources informatiques. Elle nécessite donc l'utilisation d'un ordinateur performant.

 **Vous devez toujours démarrer votre ordinateur avec toutes les interfaces connectées avant de débiter votre programmation. Dans le cas contraire, l'ordre des cartes pourrait être inversé lors d'un prochain démarrage et votre programmation ne serait plus cohérente. Lors d'une nouvelle installation de logiciel ou d'interface, nous conseillons de redémarrer l'ordinateur avant de lancer le logiciel.**

6 Annexes

6.1 Récapitulatif des commandes

Régie

FONCTIONS	MENUS EQUIVALENTS	RACCOURCIS CLAVIER
Création d'une nouvelle page	"Page" "Nouvelle page"	Alt+N
Ouvrir une archive	"Page" "Ouvrir archive..."	Alt+O
Sauver une archive	"Page" "Sauver archive..."	Alt+S
Gel des circuits	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Geler"	F12
Réglage rapide du niveau des circuits	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Régler les niveaux"	F11
Autorise un fondu manuel	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Fondu manuel"	F10
Active ou désactive le dessin des projecteurs dans Easy View	"Page" "Barre d'outil 'Live' Page" "Dessine les projecteurs dans Easy View"	F9
SPEED (-) (master)	'Live' button toolbar	F3
SPEED (+) (master)	'Live' button toolbar	F4
DIMMER (-) (master)	'Live' button toolbar	F1
DIMMER (+) (master)	'Live' button toolbar	F2
Reset du SPEED général		F1+F2
Reset du DIMMER général		F3+F4
Sélection d'un bouton		Shift+click
Détruire un bouton	"Bouton" "Détruire"	Alt+D
Paramètres	"Bouton" "Paramètres..."	Alt+P
Editer	"Bouton" "Editer"	Alt+E ou Ctrl+click
Suppression d'un raccourci		Ctrl+Del
Affectation d'un raccourci clavier		Ctrl+key
Affectation d'un raccourci MIDI (si affichage des appels MIDI)		Ctrl+Note MIDI
Affectation d'un raccourci PORT (si affichage des appels PORT)		Ctrl+Port
Affectation d'un raccourci DMX (si affichage des appels DMX)		Ctrl+DMX
Déplacer un bouton (si fonction autorisée dans la barre d'outils bouton)		Shift+ right click
SPEED (-) (bouton sélectionné)	'Live' button toolbar	F7
SPEED (+) (bouton sélectionné)	'Live' button toolbar	F8
DIMMER (-) (bouton sélectionné)	'Live' button toolbar	F5
DIMMER (+) (bouton sélectionné)	'Live' button toolbar	F6
Affiche un menu déroulant sur un bouton	"Button"	Shift+ right click

Editeur

FONCTIONS	MENUS EQUIVALENTS	RACCOURCIS CLAVIER
Fermer et sauver		Alt+S
Fermer sans sauver		Alt+Q
Afficher les niveaux des circuits en valeurs DMX		Ctrl+D
Afficher les niveaux des circuits en %		Ctrl+P
Pas d'affichage des niveaux		Ctrl+N
Déplacement dans les circuits vers la droite		DROITE (flèche)
Déplacement dans les circuits vers la gauche		GAUCHE (flèche)
Affichage de la liste des presets		Clic droit sur le nom du circuit
Réglage de plusieurs circuits de même type (ex: Pan, Shutter...)		Shift+click

Cycles

FONCTIONS	MENUS EQUIVALENTS	RACCOURCIS CLAVIER
GO AVANT		Page Down
GO ARRIERE		Page Up
Enregistrement des temps intermédiaires en LIVE (si cycle en lecture)		FIN
Sélection de l'enregistrement suivant (si cycle en STOP)		BAS (flèche)
Sélection de l'enregistrement précédent (si cycle en STOP)		HAUT (flèche)

6.2 Résolution des problèmes

SYMPTOMES	CAUSES	QUE FAIRE
Le logiciel ne reconnaît pas l'interface USB	Câble USB mal connecté ou port USB défectueux.	Vérifiez le câblage, utilisez un autre port USB
Les leds de l'interface sont éteintes	La phrase "Intelligent Usb Dmx Interface" n'est pas visible dans la liste des périphériques. Le driver n'est pas installé.	Reportez-vous à la section "Installation de l'interface USB-DMX"
	Les leds de l'interface sont éteintes. Le boîtier n'est pas alimenté.	Positionnez le sélecteur d'alimentation sur "USB" ou connectez une alimentation externe.
	Les leds jaunes sont allumés mais la led rouge ne clignote pas.	Le boîtier est en panne. Contactez votre revendeur.
Mes appareils ne réagissent pas	Mes récepteurs ne détectent pas le DMX pourtant un signal DMX sort bien du boîtier	Vérifiez votre câblage DMX et si vous pouvez, testez un autre récepteur DMX
	La led rouge DMX clignote mais aucun signal DMX sort du boîtier	Vous trouverez plus d'informations sur les interfaces DMX en lisant: Manuel hardware.
	Le niveau des circuits est figé dans la fenêtre de visualisation "OUT 1 PAGE"	Désactivez la fonction "GEL" dans la barre d'outils "Live Page" (touche raccourci F11)
	Les niveaux des circuits visualisés dans la fenêtre "OUT 1 PAGE" ne paraissent pas corrects.	Vérifiez la programmation des boutons. Attention aussi aux "switchs" actifs et aux "dimmers".
	Les niveaux des circuits visualisés dans "OUT 1 PAGE" paraissent corrects mais pas ceux visualisés dans "DMX OUT"	Vérifiez le patch des circuits. (Menu "Page" "Paramètres..."). Vérifiez aussi qu'une autre page ne vient pas perturber les mêmes sorties.
Lors d'un fondu entre deux scènes mes circuits ne respectent pas les temps de fondu	Le fondu n'est pas autorisé sur ce canal	Autorisez le fondu sur ce canal dans l'onglet "Circuits" des paramètres d'une page
	Le circuit est programmé avec la fonction "On/Off"	Programmez le circuit avec la fonction "Gradateur", et ceci même pour un circuit à 0%